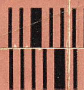
BOCCE

Scotch™
DISKETTE
1S2D RH
Single Side
Double Density
Reinforced Hub



Scotch™
DISKETTE
1S2D RH
Single Side
Double Density
Reinforced Hub

Scotch™
DISKETTE
1S2D RH
Single Side
Double Density
Reinforced Hub



Scotch™
DISKETTE
1S2D RH
Single Side
Double Density
Reinforced Hub





U CAN'T KISS MY ASS

	MAX	MIN
1w	269	155
3w	257	128
5w	232	110
1I	221	111
2I	215	95
3I	195	81
4I	190	72
5I	186	63
6I	173	54
7I	159	43
8I	134	35
9I	120	26
PW	83	12

- Soldi
- 2 asciugamani: 1 piccolo, 1 grande
- Orologio
- Ciabatte
- Libro
- Costume



PPPP
CILO1
BOCCIA1
MONS
MAN 0
MAN 1
2
3
4

ENTRO

omino entro	21 ott.
Programma e demo	3 nov.

menù, campi (le mappe), presentazione, effetti speciali (pioggia)

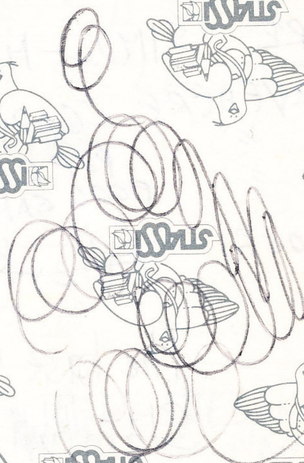
GAG 2064
LAZ 2081
VNGA 28990
LUNCH 2064

157
8
9
184
185
186
190
191

37344
37360
376
392

SPAZIO [/] VEL

U + M = MISSILE



Mirko Venturi

5 A5



- ~~MO~~ FA VEDERE MODEM (4096,0:44,16)
- CRITICA A PLAYWORLD (TROPPO È BUONO)
- DARE "SIMUL-MAN" E "MOBDEMO"
- FAR VEDERE "CAPTURE THE FLAG"
- " " POP ROULETTE
- " " FOOL GAME.
- GIOCAI ~~AlleyKat~~ (o AlleyCat?)
  The last Vee-Eight
  Slamball
  Nocus focus
  Paper Boy
  ~~Ividis & (FINITO)~~
  Rebel Planet
  ~~Olè~~

~~- [illegible]~~



TEORIA DEL VIDEO GAME

SOL⁻ SOL LA
SOL⁻ SOL LA♭ LA
SOL⁻ SOL LA SOL⁻ MI MÍ

1) DECOR
2) INTERAGIBILITÀ
3) MOTIVAZIONE A CONTINUARE
4) NARRAZIONE
5) TRUCCHI SCENICI
6) EFFETTI SPECIALI
7) TECNICHE DI RIPRESA
8) MONTAGGIO
9) INTENZIONI PARTICOLARI
10) MUSICA

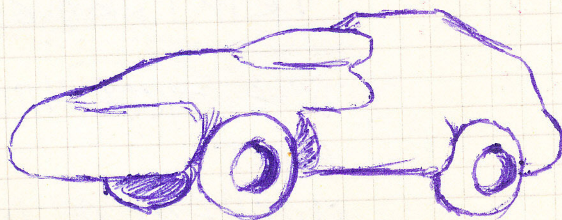
- WHERE THE STREETS HAVE NO NAME
- I STILL HAVEN'T FOUND WHAT I'M LOOKING FOR
- WITH OR WITHOUT YOU.
- BULLET THE BLUE SKY
- RUNNING TO STANDSTILL
- RED HILL MINING TOWN
- IN GOD'S COUNTRY
- TRIP THROUGH YOUR WIRES
- ONE TREE HILL
- EXIT
- MOTHERS OF DISAPPEARED

▨	USER		ROSSO
▨	#1	53285	VERDE
▨	#2	53286	BLU

Errors:

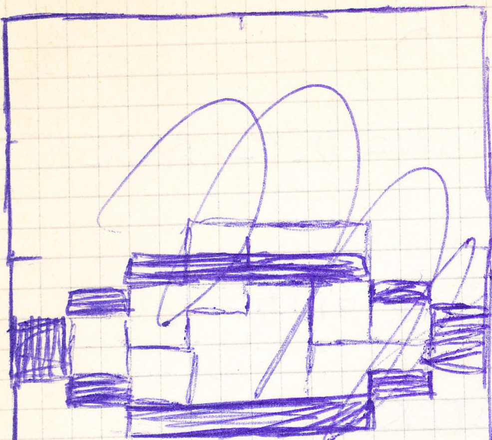
+ Quando esce dalla palette che X sia pari
+ Palette troppo abronza
- Hori
+ FS = C2
+ NELLA CELLA DI FONDO 2 PIXEL
- TOGLI MULTI / HIRES?
+ Nel DSK scambia M con C
- TOGLI S/H

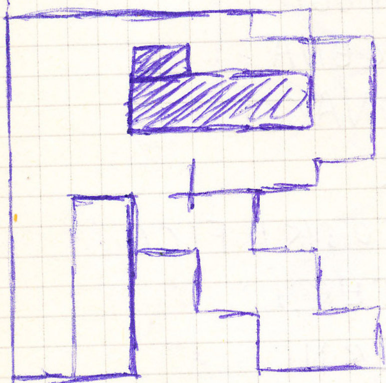
- PALETTE TROPPO LENTA
- KEYBOARD NUN VA BENE

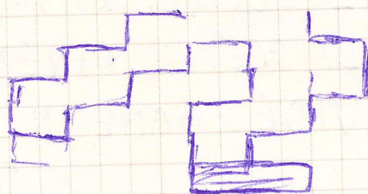


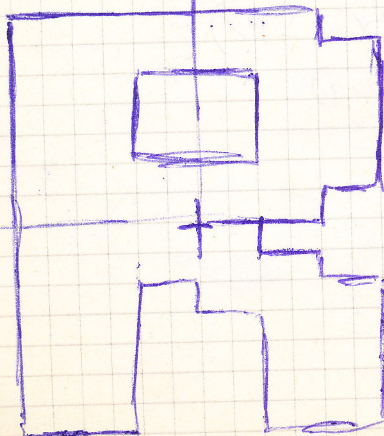
1) DECOR

1) CARATTERIZZAZIONE DEGLI AMBIENTI
2) SCATOLA NUDA
3) CARTE DA PARETE DIGITALI
4) PERSONAGGI
5) VARIAZIONI "ATMOSFERICHE"
6) 〃 "TEMPORALI"
7) 〃 "PERSONAGGI"
8) OGGETTI DELLA SCENA
9) OGGETTI DEI PERSONAGGI
10) LA SCENA TEATRALE
11) LA SCENA CINEMATOGRAFICA
12) VIDEO GAME IN "INTERNI"
13) 〃 〃 "ESTERNI"
14) COMPOSIZIONE DELLO SCREEN
15) MIKE RIEDELL (SPY vs SPY)
16) RADAR (FLOYD THE DROID)
17) HOCUS FOCUS
18) DYNAMITE DAN
19) I.C.U.P.S.
20) CARRY ON LAUGHING



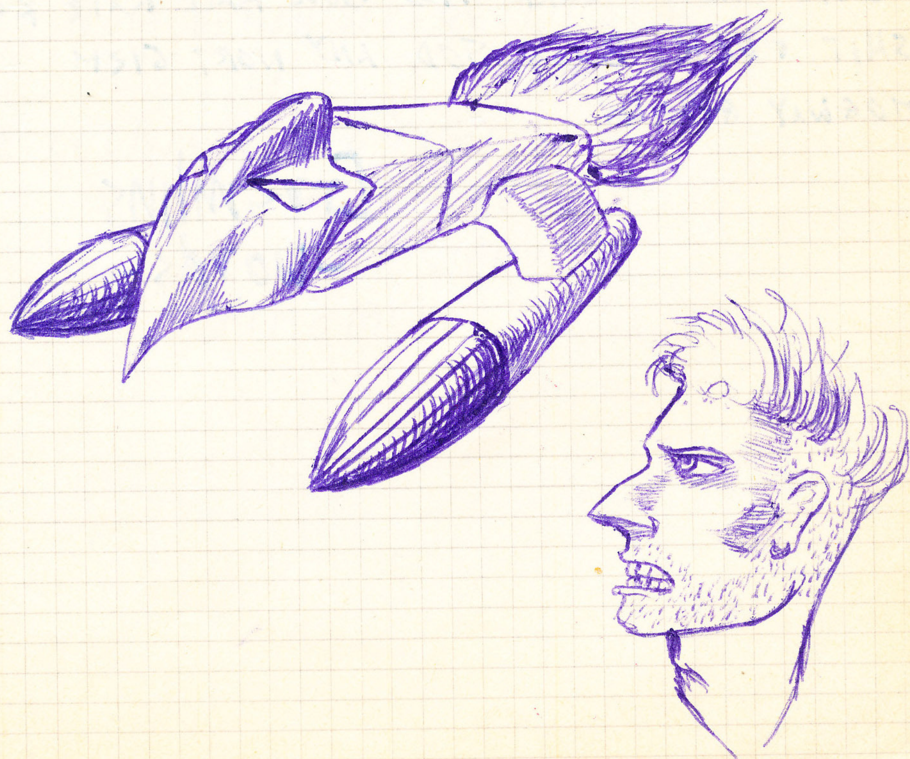






2) INTERAGIBILITÀ

1) MOVIMENTI POSSIBILI
2) PENSIERO DEL GIOCATORE
3) CADENZA DEL MOVIMENTO
4) SIMULAZIONE POSSIBILE: IL PASSATO
5) " DA INVENTARE: NOI
6) SPARARE O NO
7) PRENDERE O LASCIARE
8) VAGARE E VIAGGIARE
9) ALTRE COSE DA FARE



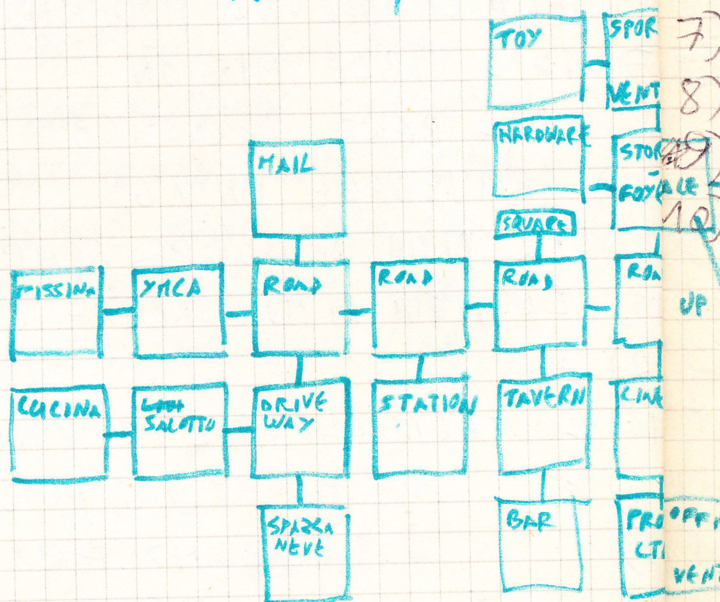
AUTO
GO
WALK ENTER GO
PROC CLIMB SCALE RUN ASCEWAIT GET
TAKE GRAB SEIZ ACQU HOLD PICK
STEADROP LEAVE DISC DUMPTHROW SLIN
CHUC TOSS HURL KILL ATTACK HURT MAIM
INJU BREA SMASH DEST RUINLIGHT IGNI
BURN UNZI EXIT DOUSQUIT SCORELOOK EXAM SEAR
INSP PERU SCRUFOLLOW! CHNS STEP OPEN CLOSE
LOCK UNLOCK CUT SLICK SEVE/SNIPSTAR COMM
BEGIN INITWELD FUSE MELTDRIL BORE FIT
INSERT PLUG PLAC POST MAIL REMODOFF
UN WE SWIT TURN SAVE STOR/HIDE CONCDRIVE
STEEL PUSH PRESS DUCK DODGE INVE I LOVE
SEAL / JOIN FIX REPAIR MEND DRIN SWIG SWIL
SLUR KICK SCORR PISS BOLL BALL RAPE KISS
SHIT FUCK BUGG SOD ANY NORT GIRM
MOGWAY GREMLIN

Gremlins
-words-

3) MOTIVAZIONE A CONTINUARE

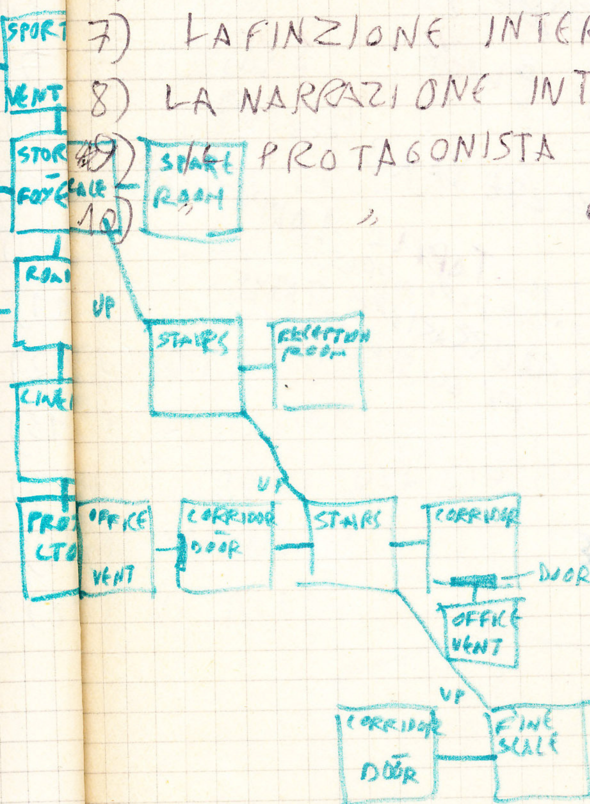
1) LUSINGHE DEL TEATRO
2) " " CINEMA
3) NEMICI SEMPRE NUOVI
4) LUOGHI " "
5) TECNICA DEL VIDEO GAME PRIMORDIALE (ARCADE)
6) TECNICA DEL VI. G. MODERNO - COSE NUOVE DA VEDERE
7) IMPOSSIBLE MISSION
8) Q * BERT - CLASSICO
9) "RIVEDERE UN V. G."
10) LA NOIA DI MORIRE SEMPRE
11) LA NOIA DI NON SAPERE COSA FARE
12) " " " " " DOVE VAI
13) LE TECNICHE DEL FUMETTO
14) " " " V. G. FUTURO
15) " " " MYSTERY
16) " " PITTORICHE

Gremlins
-the map-



4) NARRAZIONE

1) AMBIENTARE IL TEMA
2) IMMERGERE NELLA STORIA
3) RITMO NARRATIVO
4) CREARE LA TENSIONE
5) SPIEGARE CON LE IMMAGINI
6) UNITÀ DI TEMPO LUOGO E D'AZIONE?
7) LA FINZIONE INTERATTIVA
8) LA NARRAZIONE INTERATTIVA
9) IL PROTAGONISTA INTERATTIVO
10) " " CLASSICO.



886C 34924

88A0 34976

~~FACCIA PAUSA~~

ON BLOCK

8036

POWER LINE VA A BASSO

DOPO IL TABELL. LAMPEGGIA

& ANCHE DOPO LA PRES.

INIZIALIZZAZIONE STATUE

FA' GLI SPRITES

35138

NOME

35104 - 8920 →

35087 - 890F BYTE ALTO DELLA FINE DEL FILE

35066 - 88FA LUNG. DEL NOME

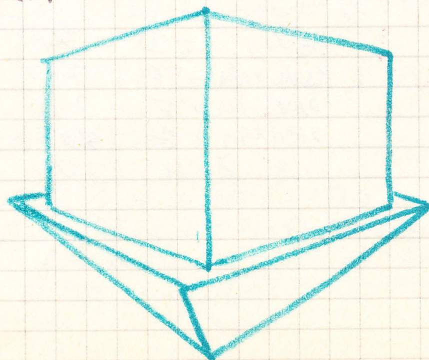
5) TRUCCHI SCENICI

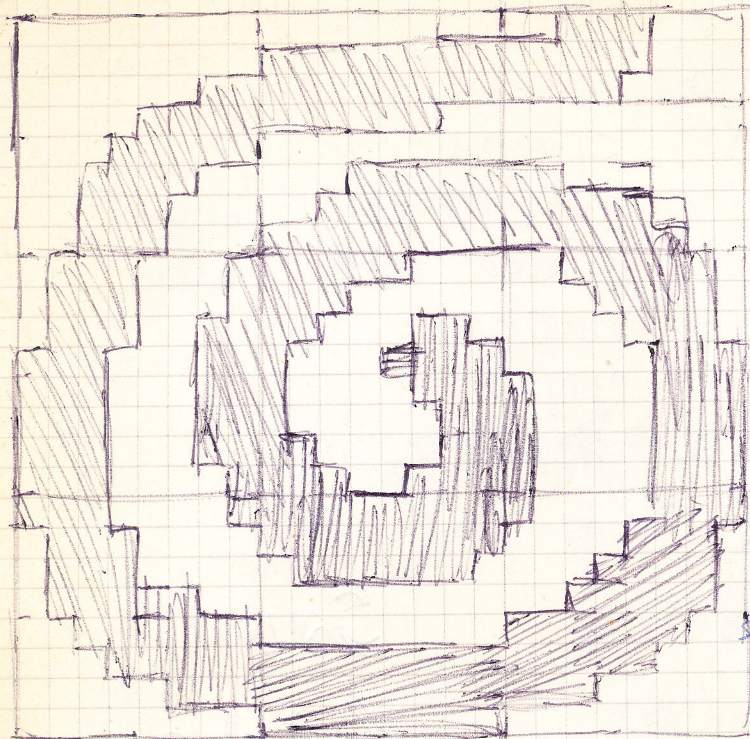
1) I TRUCCHI DEL TEATRO
2) " CINEMA
3) " FUMETTO
4) " GIALLO
5) " MUSICA
6) " PITTURA
7) " DEI GRANDI REGISTI

A) F. LANG
B) FELLINI
C) HITCHCOCK
D) LUCAS
E) SPIELBERG
F) RIDLEY SCOTT
G) BERGMAN
H) I DURI DEL CINEMA NERO
I) WENDERS
L) W. ALLEN

Soul Kitchen

20th century FOX





BUM 4712

BIM 4725

SBRÈNN 4708

~~?SYNTAX ERROR IN 120~~

- LUCCICHIO TROPPO ~~VEL.~~ RALLENTA (5100)
- JEFF TROPPO A RANDA (5181)
- SACCO SOUND SCAVOLTO (4040)
- PAUSE NON CONTROLLATE LUNGHE 3 VOLTE TANTO (3400→,
- RALLENTA. ANGELO SOUND 1 OGNI 18 (3004) ETC.
- RALLENTA MUSICA (4652)
- SUONI DI BREAK SAK & CAMICIA 10 VOLTE + LENA (4017) (2200)
- RALLENTA BIMBO CHE CADE (2920)
- SUONO DELLO STROBO (BUM) + PESO/STROBO MENO VELOCE (3102)
- CORRE TROPPO (3140)
- EVANESC. ↑ (5110)

260 →

2580 ←

GUIT. = D	704	30	3/4
PAUSONA = E	705	100	
PAUSINA = F	706	20	
DRUMM1 = G	707	~~7~~ 9	
= 2 = H	708	5	

POKE 53280,0

ROFF

6) EFFETTI SPECIALI

1) MULTICOLOR E STROBO - MINTER
2) SFONDI A VARI LIVELLI - CROWTHER
3) CORRIDOI E ASCENSORI - CASSWELL
4) GLI EFFETTI DELLA VECCHIA SCIENCEFICTION
5) HARD BOILED
6) HOLLYWOOD 70/80 - SPIELBERG - LUCAS ETC.
7) FUMETTO (BANG, ZAP, STELLE etc)
8) L'EFFETTO INTERATTIVO
   - IL FIRE
   - IL TAKE
   - IL JUMP
   - IL FLY

F = ~~A~~ 200 → 150

~~100~~

GUITAR = $-\frac{1}{5}$

9)

GUITAR (D) 30 = 3
PAUSINA (E) 100 = 100
PAUSINA F

- ~~LUCE TROP LENTA (7)~~
- SACCOTROPPO VELOCE
- ~~TASCA SENZA SACCO ANCHE SE L'HA ROTTO~~
- ~~PAUSE MUSICA TROPPO LENTA~~
- ~~IL BIMBO NON SI VEDE~~
- ANGELO TROPPO VELOCE (SOLO GIÙ)
- ~~STROBO FERMO~~

- PAUSE MUSICA $\frac{1}{5}$ E PURE GUITAR
- NEXT WITHOUT FOR APERTA LA CELLA
- ~~BAMBINO CHE CADE TROOOOPPO LENTO~~ 3 VOLTE + VELOCE

PAUSA ROSSA TROPPO LUNGA (2)
GUITAR " CORTA (3)
SE NON METTI GLI IMP. ARRIVA WITHOUT SAK
TASTO X USCIRE



7) TECNICHE DA RIPRESA

1) CAMPO LUNGO
2) PANORAMICA } CINEMA (SCROLL)
3) ZOOM
4) TELECAMERA FISSA
5) DOPPIO PUNTO VISIVO } TEATRO
6) VISTA DALL'ALTO
7) " SIMULATA - (ENCOUNTER)
8) SCROLL ORIZZONTALE - (DEFENDER)
9) " VERTICALE (SLAMBALL)
10) " DIAGONALE (BLUE MAX)
11) NIGHT SHADES (RALLENTY)

(DD.MM. 13/10/79 - 18/1/80 - 2/7/80 18/9/81 - 28/1/83)

RICEVUTA FISCALE

AR 01496022-87

Poligrafico ROGGERO & TORTIA S.p.A. - Via Frejus 5 - 10092 BEINASCO - Aut. Min. N. 362707/79 del 22/6/79

QUANTITÀ, NATURA E QUALITÀ DEI SERVIZI

01 Videoregistratore
VCR 7400
Controllo
non presenta difetti

- [ ] Riscossione non avvenuta
- [ ] Riscossione parziale di

L.

NUMERO 947

DATA 23.11.87

TOTALE LIRE 10.000

CORRISPETTIVO IVA INCLUSA

CEDENTE O PRESTATORE: ditta, residenza o domicilio (comune, via, n.), codice fiscale / partita I.V.A., ubicazione dell'esercizio (comune, via, n.), luogo di conservazione dei documenti fiscali (comune, via, n.)

C. G. ELETTRONICA
di CIMATTI O. e GIULIANI F.
Via Mascarella n. 55/F
Telefono 23.32.31 - prenderà 24.23.02
40126 BOLOGNA
Partita I.V.A. 03034380372

MODULI SIMOS® - MOD. 50.000.2
... 40121 TORINO - Tel. (011) 87.82.78

8) MONTAGGIO

1) BERGMAN (SLOW)
2) FELLINI (VARIOUS)
3) CLIP (FAST)
4) PUBBLICITÀ (SUPERFAST)

} TRADIZIONE

5) IMPOSSIBLE MISSION
6) Q * BERT
7) DYNAMITE DAN
8) PAPER BOY
9) MARBLE MADNESS
10) MOON CRESTA
11) AZTEC CHALLENGE
12) TIME TUNNEL
13) CAULDRON 2

} V. G.



9) INTENZIONI PARTICOLARI

1) INTERAZIONE E COINVOLGIMENTO
2) PROVOCARE RIFLESSIONE
3) " AFFETTO
4) AFFASCINARE
5) STIMOLARE
6) INTERESSARE
7) SORPRENDERE
8) ANIMARE
9) CONCENTRARE
10) INTENERIRE
11) COMMUOVERE
12) ADDOLKIRE
13) PARTECIPARE

KREON 3

ANFORA DEL DIO STELLARE

CAPTURE THE FLAG

TORTUGA RACE

RUBA & FUGGI

(~~[redacted] EMULATOR~~)

(HEN-HOUSE 2010)

(COLUMBUS)
(FOOL-GAME)

BOCCE

TOMBOLA

10) MUSICA

1) RITMO
2) OMOGENEITÀ CON L'AZIONE
3) ESISTERE E NON SENTIRSI *
4) AVVOLGERE
5) VANGELIS
6) B.ENO
7) W. ALLEN
8) LE NOZZE DI FIGARO
9) FELLINI
10) S. LEONE (MORRICONE)

(items 5–10 bracketed: CLASSIC)

11) HUBBARD
12) KAWASAKY
13) TRILLIUM.
14) PIJAMA RAMA
15) TIME TUNNEL
16) WILD WEST
17) "MARKO POLO"

1) TUTTO HA UN'OMBRA

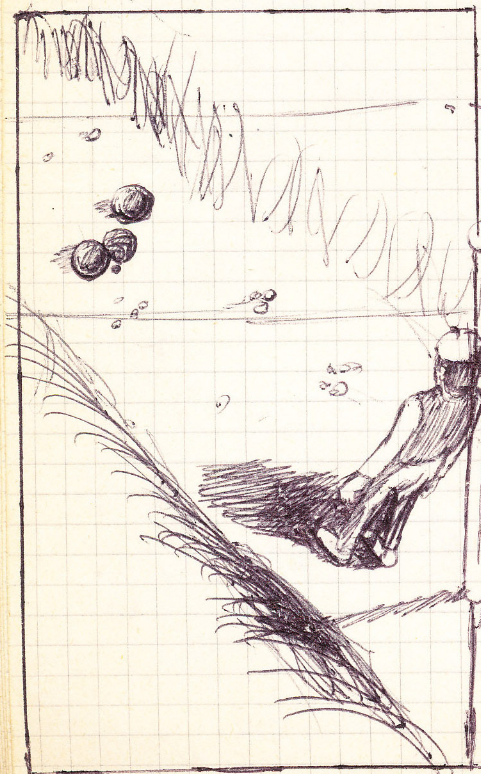
2) L'OMBRA VARIA COL PASSARE DEL TEMPO

3) SE PIOVE O È NUVOLOSO L'OMBRA NON C'È
(CIOÈ C'È UN OMBRA CHE RICOPRE TUTTO)

4) UN OMBRA CAMBIA A SECONDA DELLE COSE SU CUI È PROIETTATA.

B 5) UNA PALLA PER ARIA NON HA OMBRA
(A MENO CHE NON SIA MOLTO VICINA AL TERRENO)

6) LE OMBRE CI SONO ANCHE SULLE BOCCE
(OMBRA PROPRIA)



FARE IN MODO CHE I SASSOLINI SUL SENTIERO NON SEMBRINO ISOLE IN MEZZO AL MARE

FASCE DIVERSE PER LA ROUTINE DI RASTER X GLI SPRITE

L'OMINO ERA VENUTO STORTO. SERVIVA UN SOSTEGNO.

BOCCE DIVERSE COME TIPO E COLORE





RAPPORTO BOCCIA-MANO

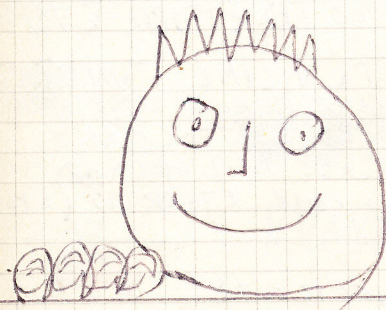
SE SI GIOCA CONTRO IL COMPUTER SI PUÒ SELEZIONARE CONTRO CHI GIOCARE:

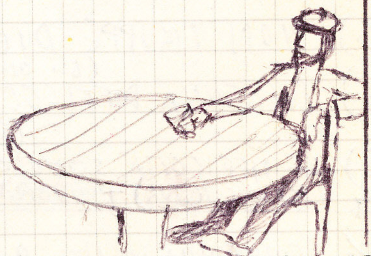


OGNI TIPO CORRISPONDE A UN LIVELLO DIVERSO. DA UNO ALL'ALTRO CAMBIA SOLO LA FACCIA E I COLORI.

IL GIOCATORE PIÙ PESO È UN CERTO IVANO VENTURA.

LE OPZIONI, SE POSSIBILI FARLE SU UN FONDALE CON GLI OMINI CHE DISCUTONO.

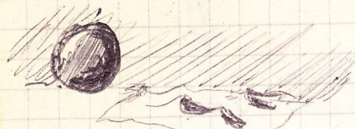




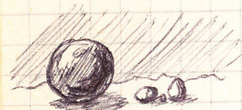
NON CENTRA

PREMENDO "N" COME FINE LA PARTITA RICOMINCIA

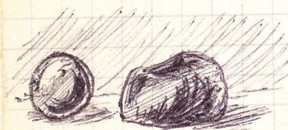
DIFFICOLTÀ:



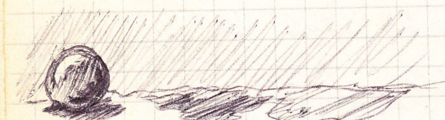
PICCOLI BANCHI DI SABBIA
(RALLENTANO MOLTO ~~[illegible]~~ LA BOCCIA)



SASSOLINI
(DEVIANO POCHISSIMO LA BOCCIA)



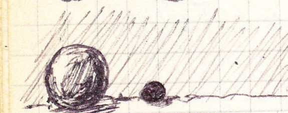
SASSAZZI
(FERMANO LA BOCCIA O LA FANNO RIMBALZARE IRREGOLARMENTE)



POZZANGHERE RALLENTANO UN PO' E (FORSE) INZACCHERANO



BOCCIE AVVERSARIE
(FANNO RIMBALZARE LA PROPRIA E A LORO VOLTA SI SPOSTANO)



~~[illegible]~~ PALLINO
(DEVIA UN PO' LA PALLA E SI SPOSTA A SUA VOLTA - POCO -)

1) LE DIFFICOLTÀ DEVONO ESSERE VEROSIMILI.
2) DEVONO MODIFICARE SOLO TRAIETTORIA E VELOCITÀ
3) NON TROPPE DIFFICOLTÀ VICINE L'UN L'ALTRA (GLI OMINI SCEGLIEREBBERO UN ALTRO TERRENO)
4) NESSUNA DIFFICOLTÀ TROPPO SPETTACOLARE (SENÒ SI CADE NELL'ARCADE)
5) LE DIFFICOLTÀ SONO COLORATE COME IL TERRENO (A PARTE ERBA E ACQUA) + OMBRA E LUCE

↑ 4 COMANDAMENTI DELLE DIFFICOLTÀ

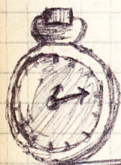
CI SONO MOLTE BISCE IN CAMPAGNA (CHE PASSANO E NON ROMPONO)

SE COMINCIA A PIOVERE, LA PARTITA SI SOSPENDE. RIPRENDE QUANDO È FINITO, MA CI SONO IN + LE POZZE D'AGUUA!

SE POSSIBILE FARE SCENETTE ANIMATE (SE UNO TIRA E SBAGLIA CHE SBUFFA E SI DÀ UNA PACCHETTA SUL FIANCO, COME DIRE "ACCIDENTI!")

NO!

DISPLAY(S)



RICORDA IL VETRO SULLA LANCETTA!!!

IL TEMPO TRASCORSO (CON ORE E MINUTI)

PUNTI DI OGNUNO

NOMI E FACCE DI OGNUNO

BLACK TIGER 18
GIGGI 23



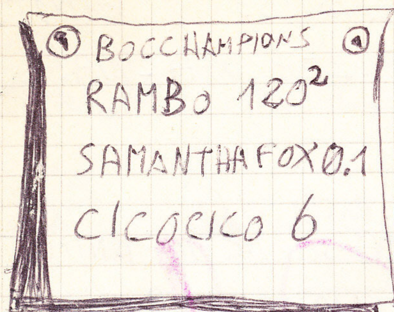
BOCCE ANCORA DA TIRARE



DI CHI È LA ~~QUALE~~ BOCCIA È PIÙ VICINA AL PALLINO.

IVAN IN TESTA

I RECORD(S) (FORSE!!)





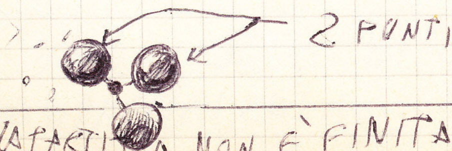
REGOLE

1) SI PUÒ SELEZIONARE SE È UN GIOCO:
   - A TEMPO (STABILIRE QUANTO DURA UNA PARTITA)
   - A PUNTI (STABILIRE QUANTO BISOGNA FARE)

2) TIRA IL PALLINO CHI È DI TURNO A COMINCIARE

3) OGNUNO HA 4 ~~PALLE~~ BOCCE A DISPOSIZIONE. TIRA E SE È IL PIÙ VICINO AL PALLINO L'ALTRO TIRA LE SUE BOCCE FINCHÈ NON È LUI IL PIÙ VICINO AL PALLINO. SE FINISCE LE BOCCE PRIMA DI RIUSCIRCI, TOCCA ALL'ALTRO CHE PUÒ TIRARE LE SUE BOCCE RIMANENTI.

4) IL GIOCATORE CHE È ANDATO PIÙ VICINO FA TANTI PUNTI QUANTE SONO LE BOCCE CHE SONO PIÙ VICINE AL PALLINO DELLA PIÙ VICINA BOCCIA AVVERSARIA (AL PALLINO)



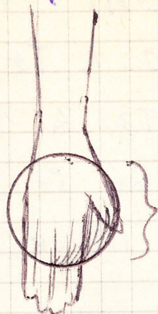
5) SE LA PARTITA NON È FINITA, SI TORNA AL PUNTO 2.

LE BOCCE NON TROPPO GRANDI (A LIVELLO DEI PIXEL)

POSIZIONE MANO-BOCCIA



PROPORZIONE MANO-BOCCIA



I TIRI NON SONO MAI PIÙ LUNGHI DI UN PÒ E PIÙ CORTI DI UN ALTRO PÒ!

1) SE LA GRAFICA NON È PERFETTA, MIGLIORALA FINCHÈ NON LO È

2) EVITA LE OPZIONI INUTILI

3) IL LANCIO DELLA BOCCIA DEV'ESSERE ~~SEMPLICE~~ VELOCE DA IMPOSTARE, MA CON QUALCOSA DI DINAMICO CHE SIMULI LA DIFFICOLTÀ DEL TIRO. (v. POWERBAR DI LEADER BOARD)

4) IL SONORO DEVE ESSERE PERFETTAMENTE ADATTO

OPZIONI

- GIOCO A TEMPO O A PUNTI
- PARTITA A 1, 2, GIOCATORI
- SU CHE TERRENO
- VISIONE RECORDS (FORSE) ANZI PROBABILE DI NO.
-

1° MENÙ

WINTER
AUTUMN
SUMMER
SPRING

2° MENÙ

TIMED GAME

~~1 hour 2 hours~~

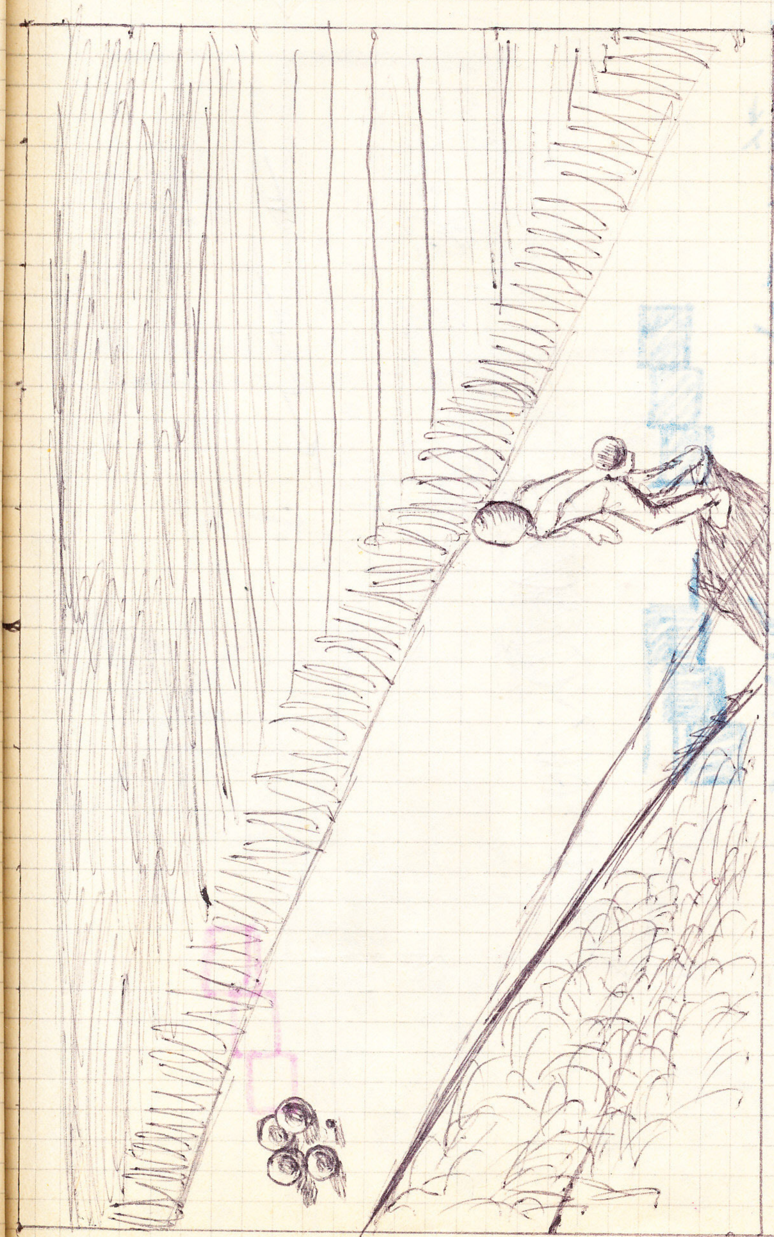
~~1 half hour 2 one hour~~

~~mezz'ora un'ora un'ora e~~

POINTS GAME

3° MENÙ

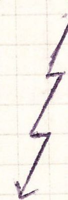
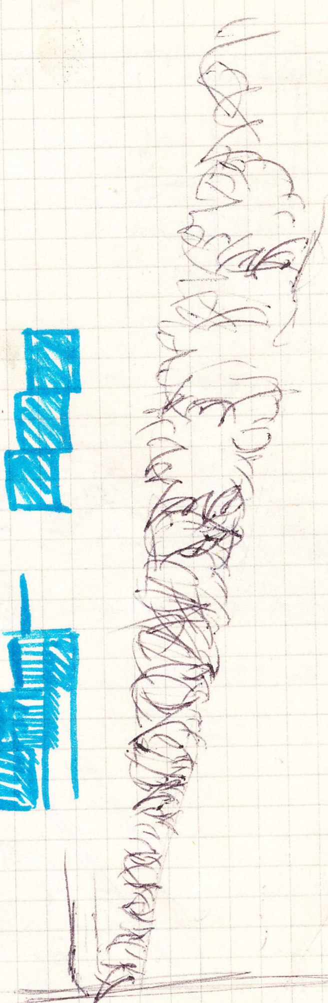
LIVELLO

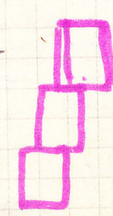


- CUCCICHIO ~~40~~ 7V. TROPPO LENTO
- MUSICA TROPPO LENTA (LE PAUSE)
- AGITA IL SACCO TROPPO A BUSSO (2)

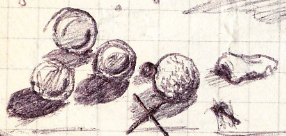












NO ↓

POWER

TIZIO Z 61

CAIOTO 53

IL BRACCIO CHE LANCIA È L'ALTRO

NIENTE SOLE (QUESTA VISTA GUARDA A NORD)

QUELLO SEGNA DOV'È IL BOCCINO.

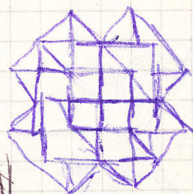
FASCIA 1.
7 SPRITE FISSI
(IL PALLINO È UN CAVALIERE)

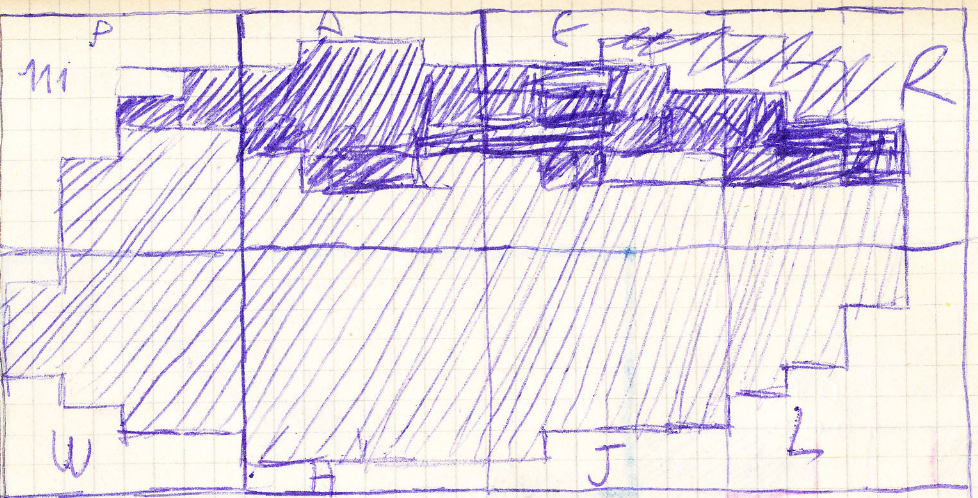
FASCIA 2
2 SPRITE X OROLOGIO
4 PER l'omino
1 per il mirino

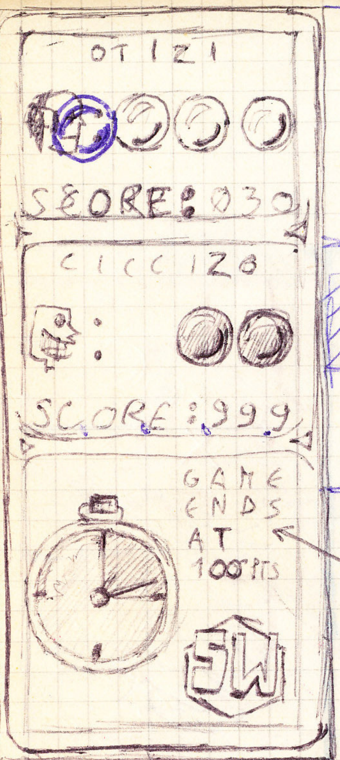
SE C'È IL MIRINO NON C'È LA BOCCIA DA TIRARE (È NASCOSTA DIETRO AL BUSTO - GLI OMINI SONO TUTTI DESTRI)

LÀ DALLE BOCCE LE OMBRE SONO TROPPO GRANDI E STORTE. IL SOLE È QUASI ALLO ZENITH E LE OMBRE SONO COSÌ

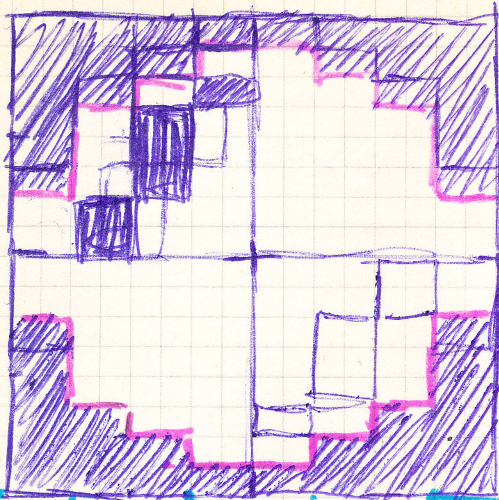
L'OMBRA È LEGGERMENTE PIÙ SCURA DEL TERRENO. SE IL CIELO È COPERTO, NON C'È

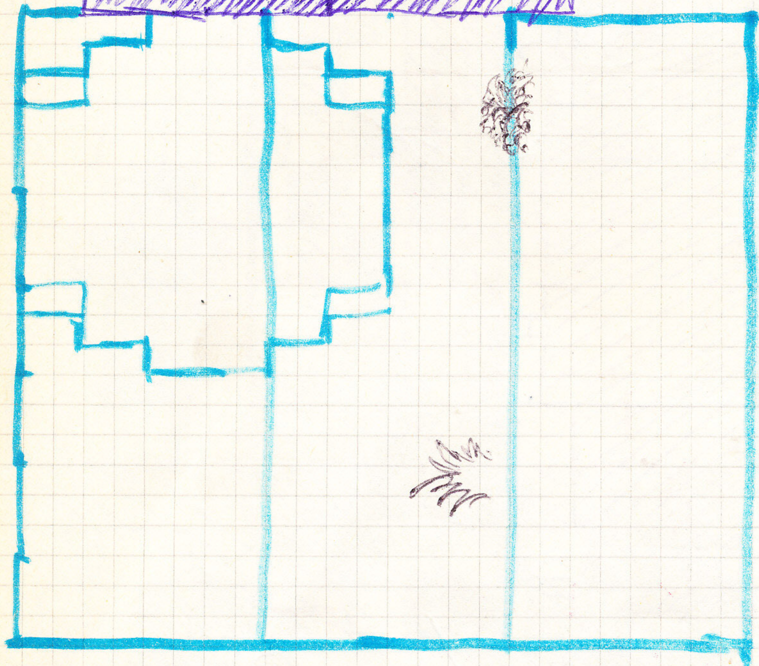


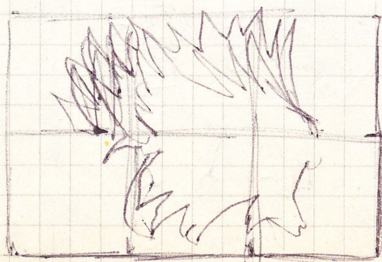




SE IL GIOCO
E' A PUNTI

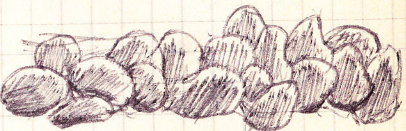












NON SO

Cico's Devil



A DESTRA C'È:

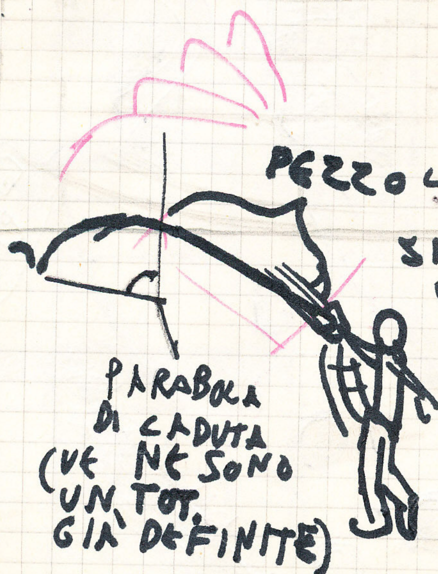
- NOME E PUNTI DEI PLAYERS
- (SPIN) SE INDOOR
- BOCCE E PALLINO CHE SCOMPAIONO 'PO PER VOLTA
- POWER
- LEFT A RIGHT



155

156

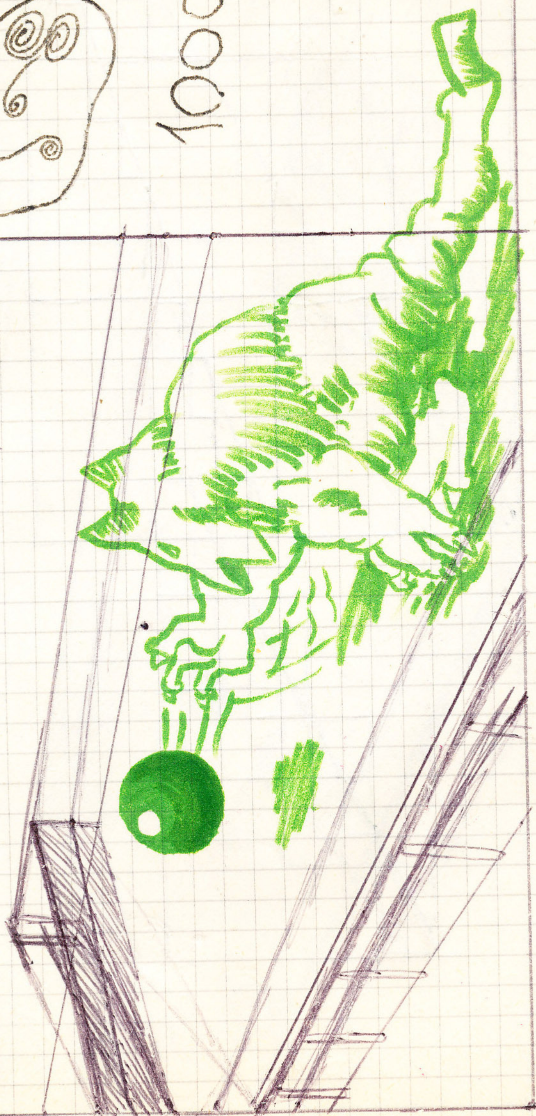
159 161 162



PEZZO LINEARE CHE SI RIPETE TANTE VOLTE QUANTO C'È IL POWER.




1000

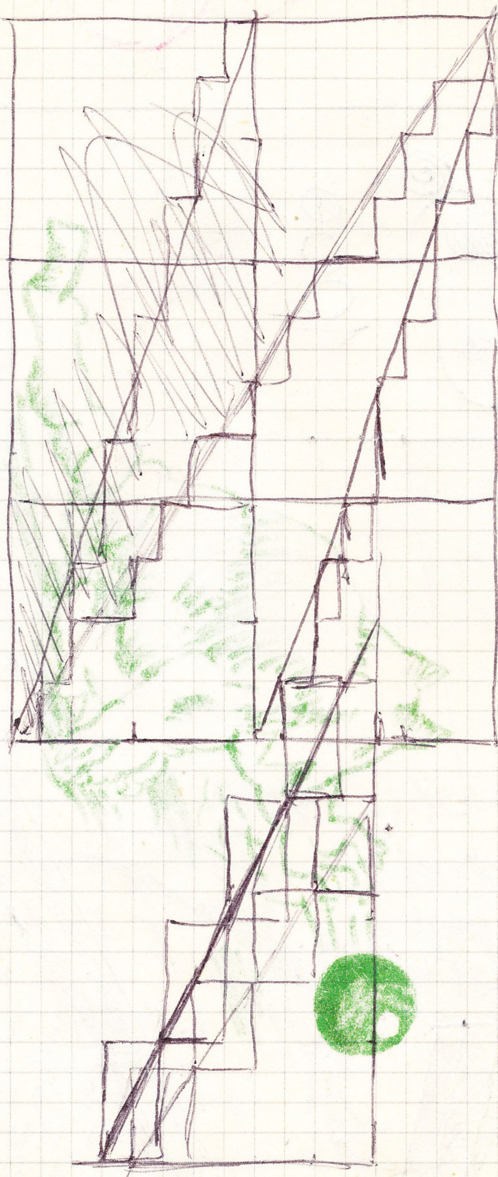


~~27208~~

37296

33792
40704

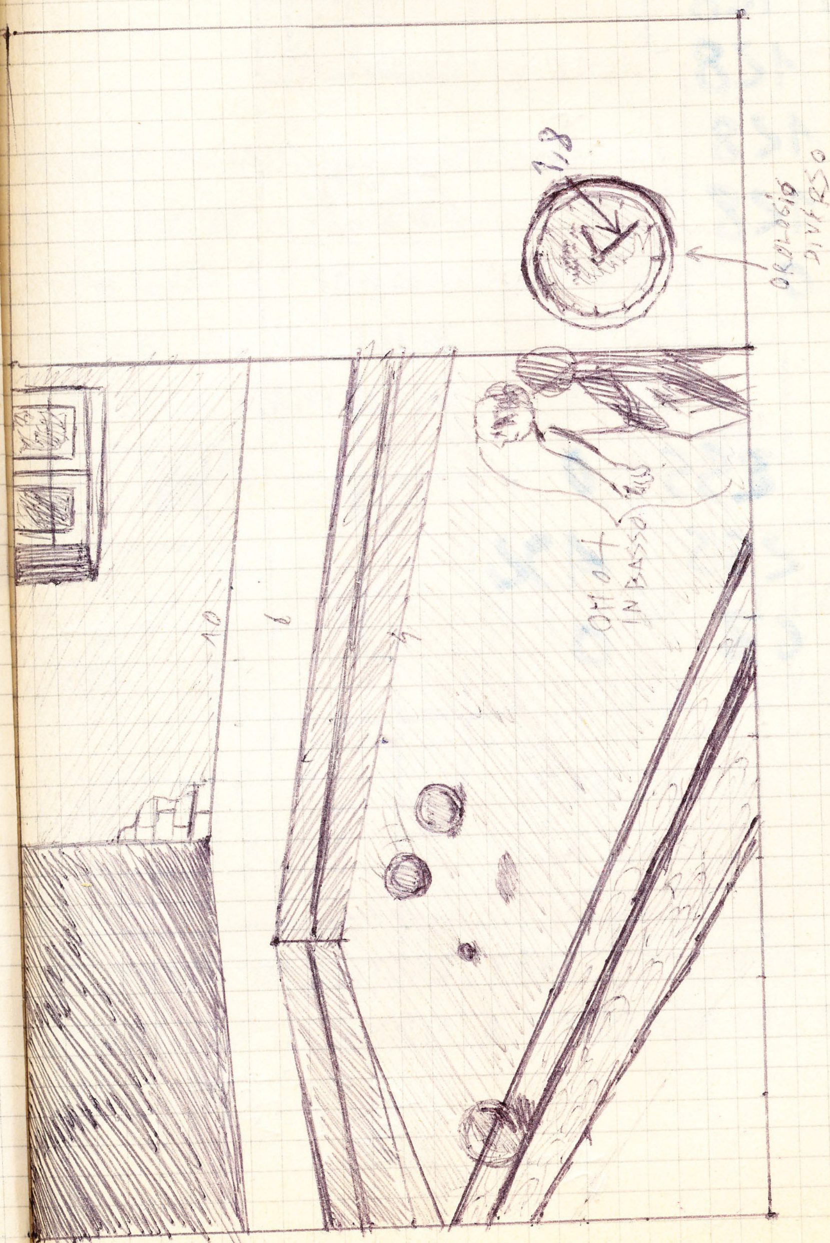






-POKE56325,19

-POKE56324, VELOCITÀ (49 FERMO)



0 8 0
0 38 0
0 154 128
0 154 128
0 155 128
0 171 128
0 171 128
0 46 0

37391 CWIARD
37417 SLUAD

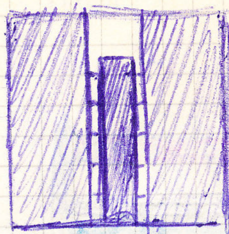
226

0 255 0
0 255 192
0 63 0



96
32
192
204
196
...

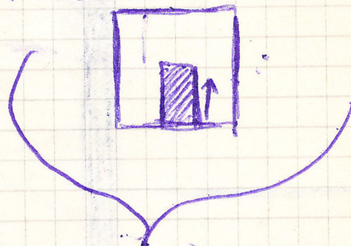
PREMENDO IL BOTTONE: IL **POWER** TIRANDO SU CRESCE O TIRANDO GIÙ DECRESCE
E TIRANDO SU E GIÙ



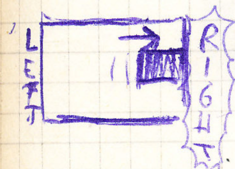
TIRANDO A SINISTRA O A DESTRA:

1) SE È DALL'ALTRA PARTE CALA
2) SE È ANCORA A 0 CRESCE DA 'STA PARTE E S'ACCENDE
3) CRESCE DA 'STA PARTE

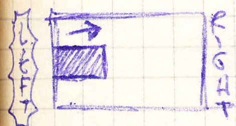
SPINGI SU E GIÙ X L'ALTEZZA

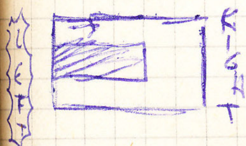


TIRANDO A SINISTRA



CASO 1





QUESTO SI FA

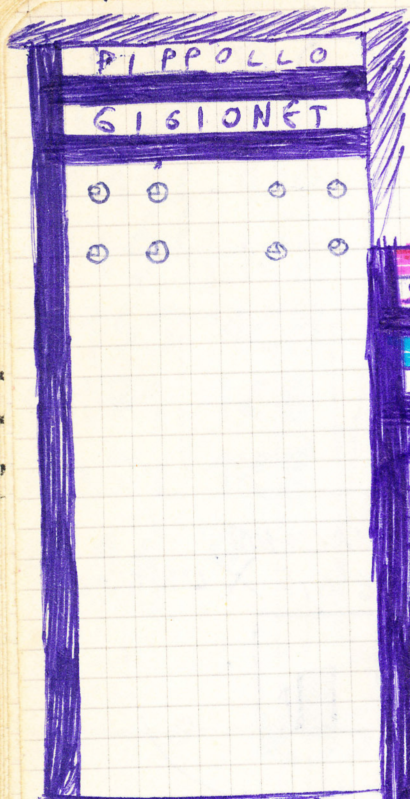
PRIMA SENZA

FRETTA

PREMENDO IL BOTTONE, CRESCE IL POWER

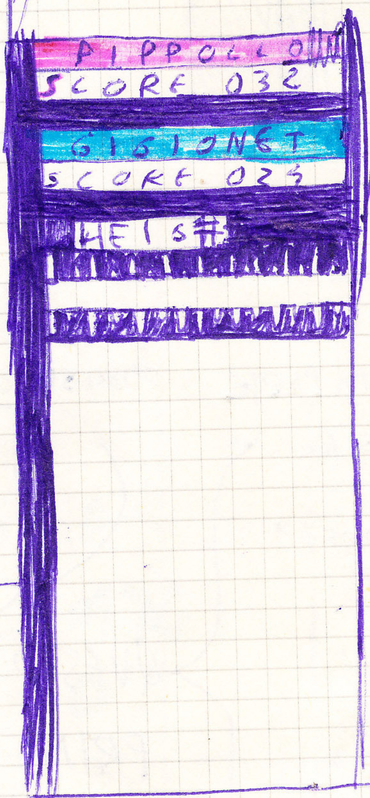
QUANDO LO SI SMOLLA O FINISCONO LE TACCHE PARTE IL

TIRO.



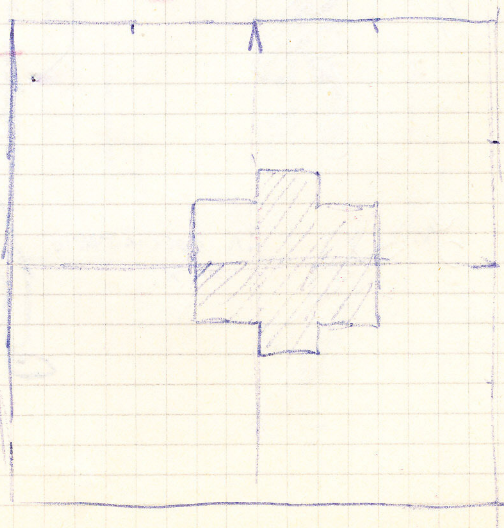
- OROLOGIO
- NOMI

→

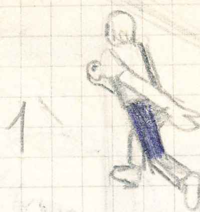


ALTO 5 CARATTERI





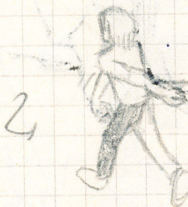
1





NEL BOCCE CAMPO
LE GAMBE
STAN FERME

2



3

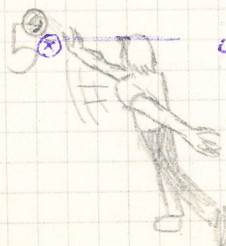


~~7~~ 6
- 1 CAPELLI
- 1 TESTA
- 2 BRACCIA
- ~~1~~ 2 GAMBE
- 1 BUSTO
- ~~1 SCARPE~~
- 1 ombra

4

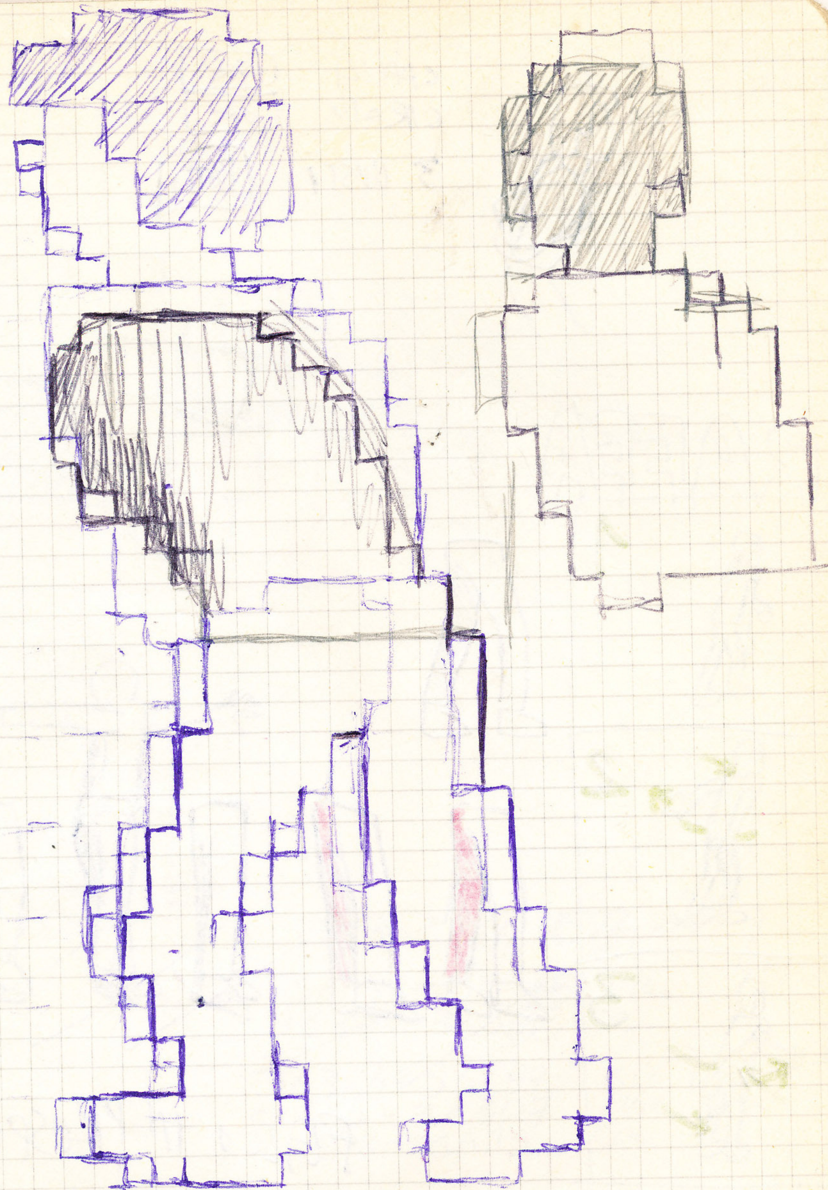


5



LA BOCCIA PARTE
DA ×





CAPELLI OK
CIRANI OK
3 BUSTI FATTI





RAFFA

1





2



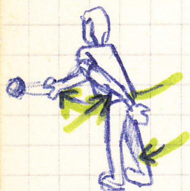








3



FALLO IN PROSPETTIVA.

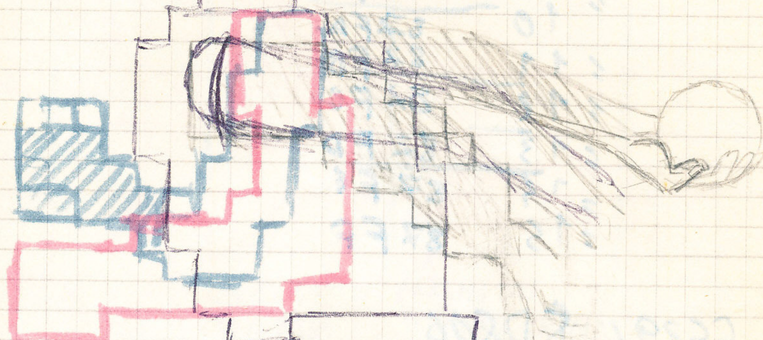
4



X = 21
Y = 95
SWITCH = AND #80K8
COL = 6
IMAG = 224
COL PIASTRA = 15

PRESENTAZIONE

236 DEC X BRACCIO
4 X TESTA
227



36352-36357 X/Y } BOCCE
36358-36375 IMAG.
36376-36383 COL.

36384-36399 X/Y } MAN
36400-36407 IMAG.
36408-36415 COL

SYS
35984

36082 SWITCH BOCCE
36087 MULTI =

36152 SWITCH MAN
36157 MULTI =

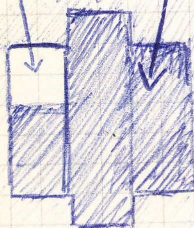
_LM 34816 → $8800

SCHERMO 33792 $8400 34581

PUNT. SPR. 34808 $87F8

34808	$87F8
9	87F9
10	87FA
11	87FB
12	87FC
13	87FD
14	87FE
15	87FF

COL. 55296 $D800



$8918 35096

Boccia

← così è pesa

697 SCHERMO



6-12-7

8AF3 35390

FD

8AF0

34661

ROUTINE	#$ INI	#$ F	PARAMETRI	
SEGNO SFONDO	8918 35096	89A0 35232	679: Nº GIRI +1	
6 SPRITES	89A0 35232	8A82 35458	REGISTRI	
FULL SCREEN	8A90 35472	8AB6 35540		
COMMAND SCREEN	8AB7 35511	8C4F 35919		E' COMPRESA ANCHE LA ZONA CHARS.
~~POWER SPIN~~	~~8BA0~~ ~~35744~~	~~8BAD~~ ~~35757~~	~~FB~~	
POWER (PREPARAZ.)	8C50 35920	8C66	FB / COUNTER ~~F7 / COUNTER ZIONE~~	
POWER MAIN	8C67 35943	8C8C 35980	FC / COUNTER	~~72~~ MASSIMO F-(251)
6 SPRITES.	8C90 35984	8D49 36169	PARAMETRI. V. PAGINA PRIMA.	
SPIN	89A0 35232	8A4E 35406	680 128=SENSO 0-7=VELOCITÀ	
↔ SPIN →	8A4E-35406	8A87 35463		
→	8A61-35425			
—	8A74-35444			

8E00 REGISTRI.

MIRINO ↙↗	8D46 36172	
MIRINO ↗	8D62-36194	
PAUSA	8D78-36216	8D83-36227



8D83
36227

TUTTI GLI SPRITES IN ←
8DDA
36314

↖
8DE6
36326

INIZIO	FINE
8A90	8AD9
35472	35545
8ADA 35546	~~8ADA~~

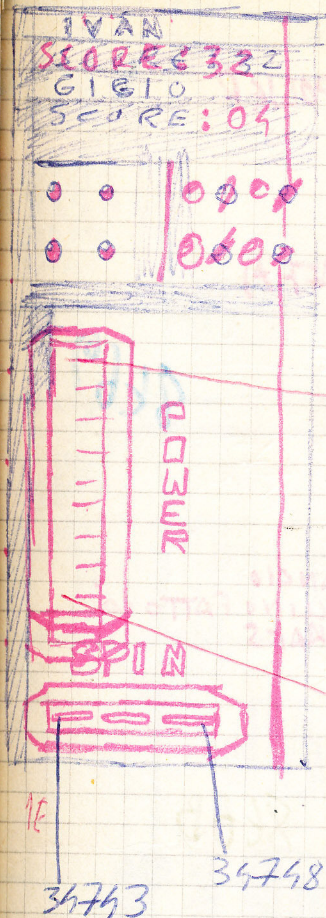
89A0 – 8A8F VUOTO

35248 – 35296
89B0 – 89DE

128 - 132 = BRACCIO SINISTRO
133 - 144 = " DESTRO
145 - 152 = " "
153 - 155 = " " POST SCATTO 1 IN LÀ →
156 " " " " " 2 IN LÀ ↓ ~~158~~

157 BOCCIA GRANDE
158 " ~~[illegible]~~ MULTI -1 +1 -2 +1
159 " ~~[illegible]~~ MEDIA E3 B7 D.9 B2
160 ~~TESTA~~ PICCOLA ← IL BRACCIO 1 →
161 CAPELLONI 2
162 " LLONI COMPUTER
163
164-173 DOUBLE GAMBE 227 0
174-183 GAMBA 228 C
184 SHADOW MAN LARGE 229 - 50
185 " " " SMALL 230
186 MIRINO 231
187
188 BUSTI 232 BANDIERA
189 233 MENU 234 235 BOOM (DOWN) 236 237
190 BOCCINO MULTI 238 239
191 OMBRA 240 CRAPA
~~192~~ 224 SPIN 241 SPALLA 1
242 SPALLA 2
~~193~~ 225 DIASTRA 243 MEZZO 248 CRAPA 4 253
244 ZAMPA 1 249 " 5 254
245 " 2 250 " 6 255
~~194~~ 226 B 246 CRAPA 251
247 " 3 252

163
158
106
255
158
160
163
255



- PUNTEGGI DA METTERE A POSTO
- LETTERE ABC DA RIFARE
- SPIN IN TUTTE E DUE

34263 11 CHARS DI LARGH.

34583

TALREB NI SGNBUTO TRYING!

x 172 e 106
x 131
172
131
172
130

217
218
219
220
221
222
223
224

- MULTI
- SWITCH
- X/Y
- COL.
- IMAGINES

METTERE IN MULTI

SE VUOI FARE UN COUNTER PER TUTTO, METTILO AL POSTO DELLA PAUSA.

8C 8D87
8D80

+ PRESENTAZIONE
+ MIRINO + SHIFT DELLO SPIN + POWER
+ MOVIMENTO OMINO (VOLO)
+ MOVIMENTO " (RAFFA)
+ VOLO DELLA BOCCIA (VOLO o RAFFA)
- ROTOLAMENTI E RIMBALZI
- ~~DISEGN~~ PLOT DEI CAMPI
+ REFRESH DEL TABELLONE
- PASSAGGI DI MANO
- CALCOLO PUNTI
+ ~~MOVIMENTO~~ PALLINO ~~E MOVIMENTO~~ { - LANCIO; - PALLINO FATTO COI CHARS; - }

8C69

+ METTERE A POSTO LE LETTERE
+ OMBRA OMINO
+ RIFARE ROUTINE 16 SPRITE
- mosse del cpuman

8C6B

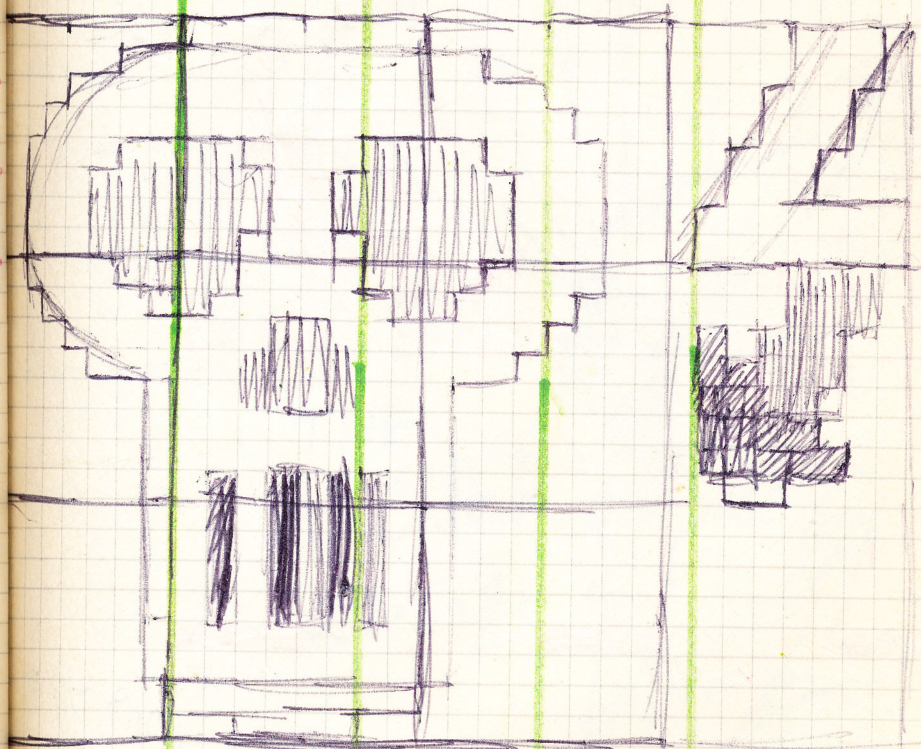
0 ~~DEC~~ X
1 ~~DEC~~ X INC
2 INC IMAGINE
3 DEC IMAGINE
5 PAUSA
4 RETURN TO BASIC

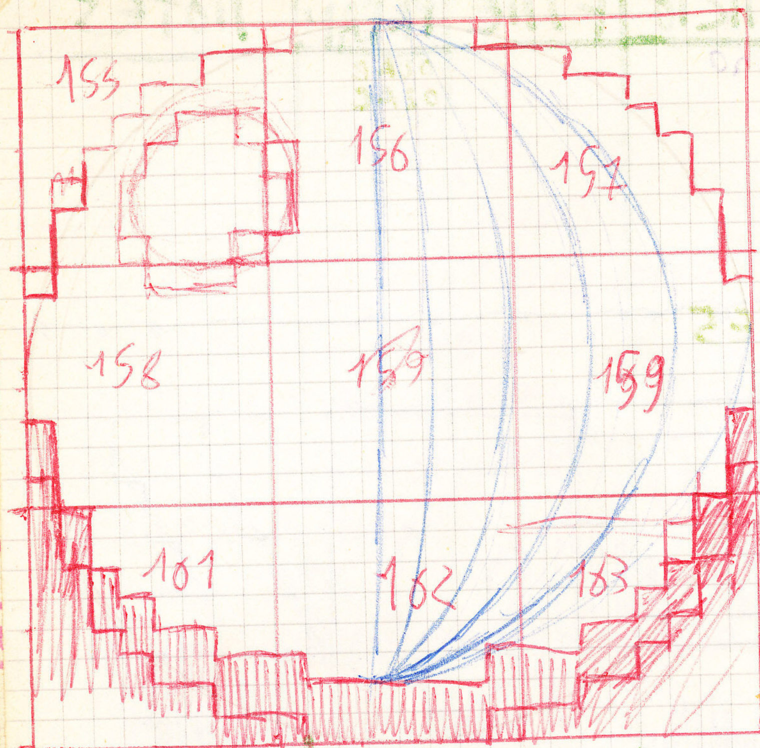
56056

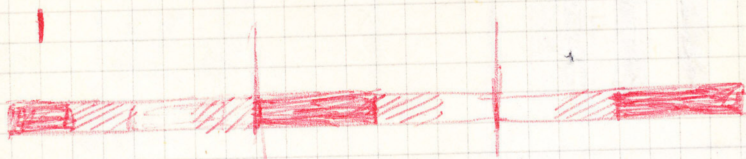
0 DEC X/Y
1 INC X/Y
2 INC } IMAGINE
3 DEC } IMAGINE
4 RETURN.
6 ~~PAUSA~~. ←
7 ←

SE VUOI FARE UN COUNTER PER TUTTO 36092 METTILO AL POSTO DELLA PAUSA.

NAME	INIZIO	FINE	PARAM	NOTES
MOVE MAN (VOLO) +MEMORIA DA 8EB5 A 8FD9 X 4 MOSSE	8E40		02AB 02AC	
	8FE5			





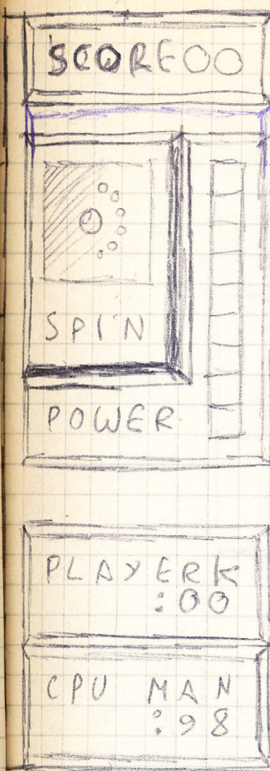


6068 SYNT



1 PRILL.

1° = OGNI 4



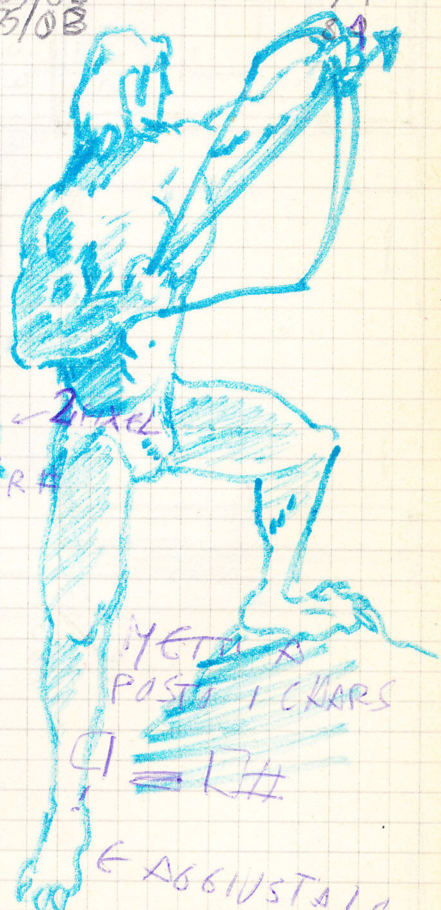
8C00

00	0B	00	00			
0B	~~0B~~ 0D	0C	0C			
18 18	09	1A	1A			
21 21	0A	24	24			
2A 2A	0D	2E	2E			
~~37~~	~~0B~~	3C	2E			
		49	2E			
		59	2E			
		65	2E			
		71	3C			
		80	48			
			59			
			65			
			71			
			80			

01				
02				
03				
04				
05				
~~09~~	~~09~~	37	37	0B
0A	0A	42	42	0F
0B	0B	51	51	0B
0C	0C	5C	5C	0B
0D	D	67	67	0E
0E	E	75	75	0B
0F	F			
10	10			
11	11			
12	12			
13	13			
14	14			
15	15			
16	16			
17	17			
18	18			

8C80

THE
ARCHER
21-6-88



8A19

METTI A
POSTO I CHARS

~~35~~ ~~33~~ 38 39

41

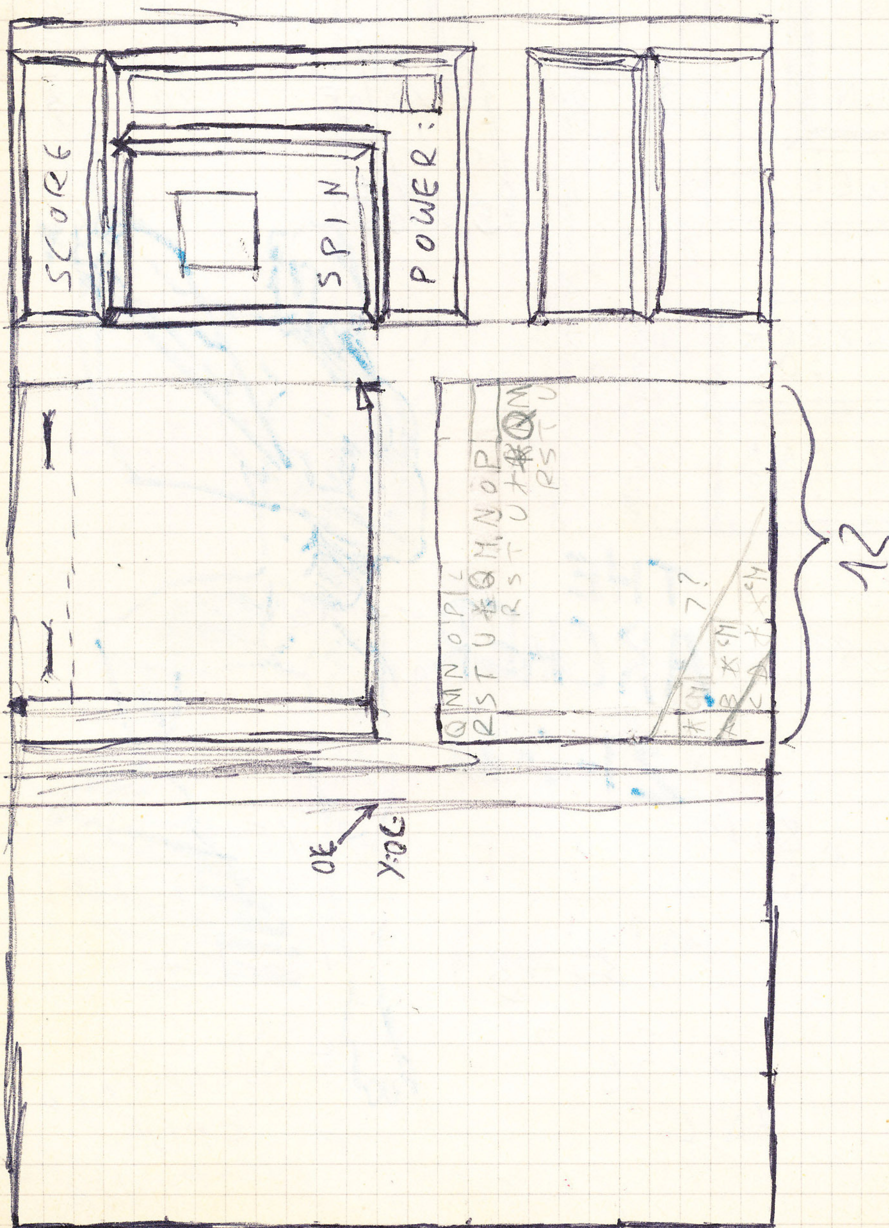
~~35~~ ~~35~~ 56

8A1C

← AGGIUSTALO
← SPIN
IL POWER

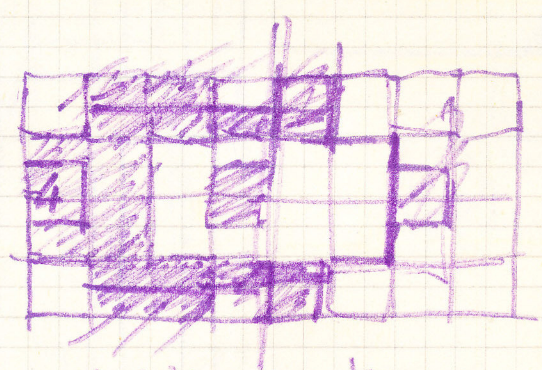
- SASSONI NELLO SCHERMO MAN
- ROUTINE "STRAPP"
- ~~TOGLIERE IL COL USER DAL BOCCIOD. IN PROSP.~~
- FARE I CARATTERI PER IL RILIEVO DEL NOTES →
- METTERE L'USER FUORI DAL BOCCIODROM. DA SOPRA E MODIFICARE L'OMBRA
- PUNTINI NEL BOCCIODROMO.

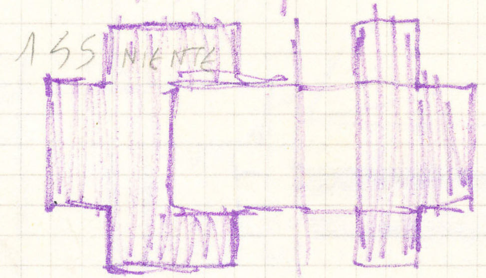
IN



70 NIENTE

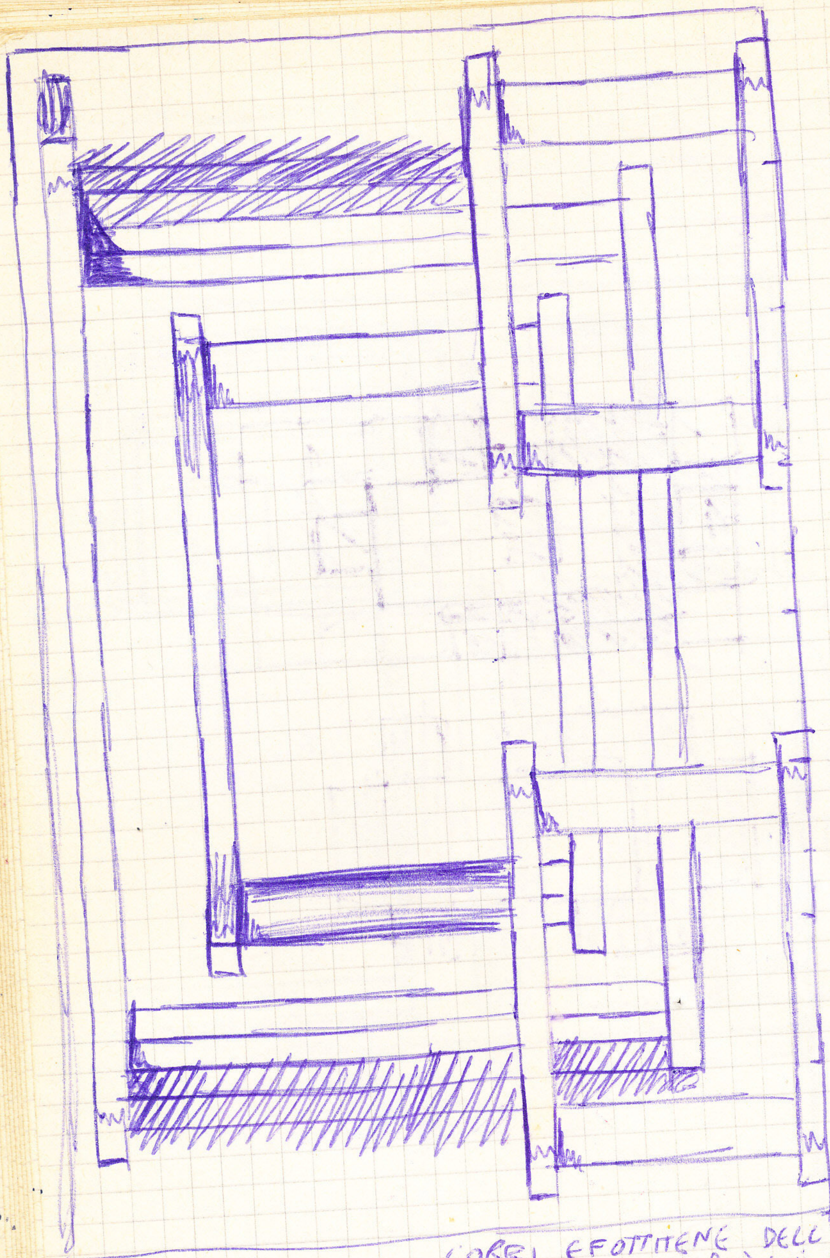
SOPRA





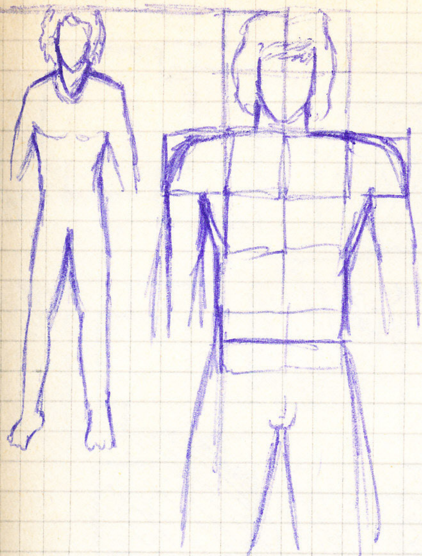
689

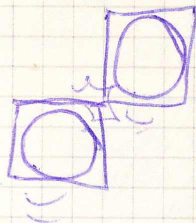
4760

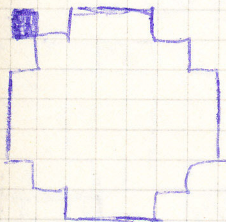


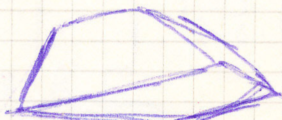
CORRI E FOTTIENE DELL'ORGOGLIO
CI HA ROVINATI PIÙ LUI DEL PETROLI
CI FOSSE ~~SOLO ANCHE~~ UNA PROBABI
ANCHE SOLO

(GIOCALA GIOCALA GIOCALA) 2V.



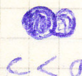






- VOLO DEL BOCCINO

- RIMBALZI DEL PALLINO
- RIMBALZI MULTIDIREZIONE BOCCE
- PAUSA CRESCENTE
- BOCCIATA
- RIMBALZI COL MURO
- SPARTIZIONI FORZA
- SCONTRI CON ERBA ETC



C<0



D<0



C>0



D>0

C 5 D 5

C = 3
D = 5



C 2
D = 5

C = 1
D = 5

C = 0
D = 5

C = -1
D = 5

C = -2
D = 5

C = -3
D = 5

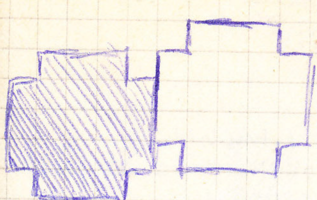
C = -5
D = 4

C = -5
D = 3

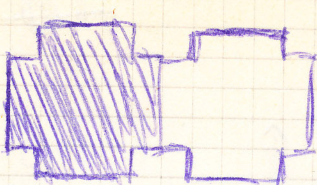
C = -5
D = 2

0

-3	-5
2	-5
3	4
-3	4
2	-5



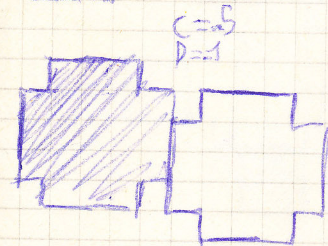
C=-5
D=1



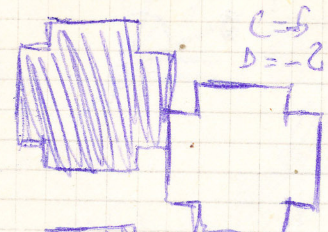
C=-5
D=0

2	-5
-3	5
1	-5
2	-4

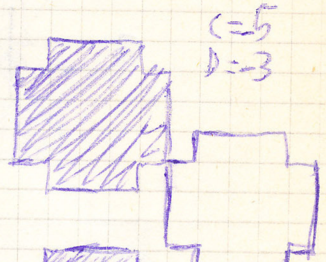
C=-5
D=-1

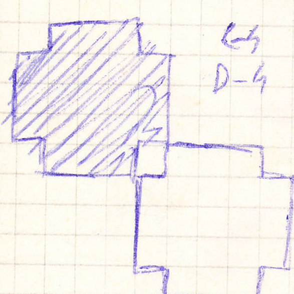


C=-5
D=-2

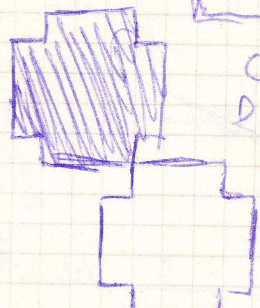


C=-5
D=-3

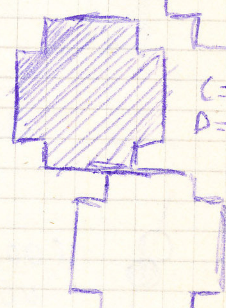




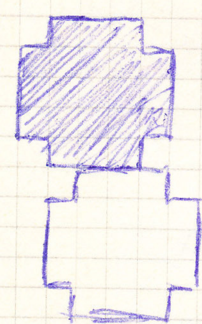
C-5
D-4



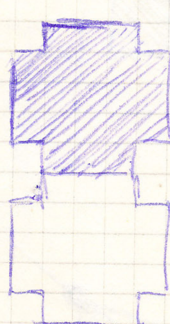
C=-3
D=-5

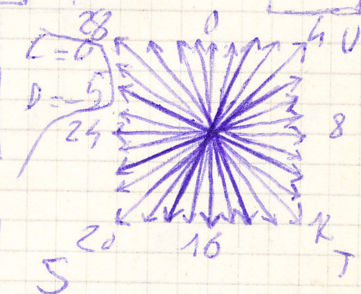


C=-2
D=-5



C=-1
D=-5





CHE SI SOMMA X

y+ Z( ) = ~~COUNTER PER LA~~ DIREZIONE

X( ) e Y( ) = COORDINATE

~~Z( ) = ↑ o ↓ (1 = SU) (-1 = GIÙ)~~

VARIAZIONE

V( ) = DIREZIONE (>0 →) (<0 ←)

D( ) = INCREMENTO ~~OGNI~~ 1 INCREMENTO OGNI 1

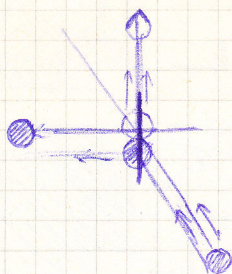
CHE SI SOMMA X CON

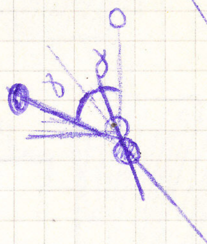
X* V( ) = ← ↑ → ~~COUNTER~~ ↑DIREZIONE (~~0-3-4~~)

S( ) CODICE DIREZIONE

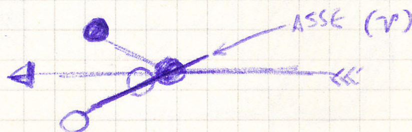
R = ~~DIR~~ ASSE

ASSE TRA I BARICENTRI = R, SA, S(A)
E ROTTA DELLA BOCCIA
COLPITA





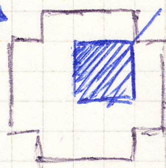
ROTTA BOCCIA IN
MOVIMENTO = Si, S(1)
ALL'INIZIO

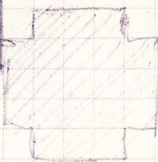




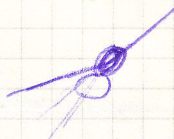
COORDINATE
UGUALI

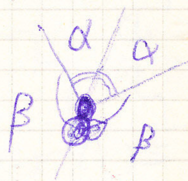
PALLINO

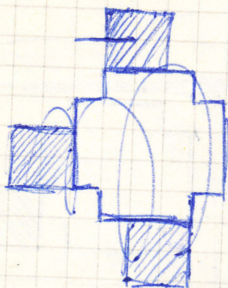


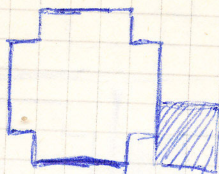


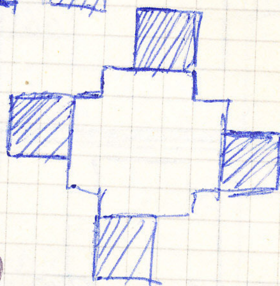








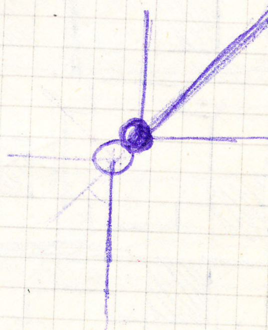




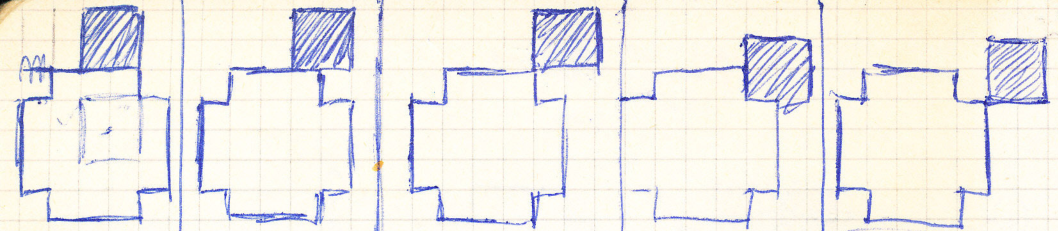
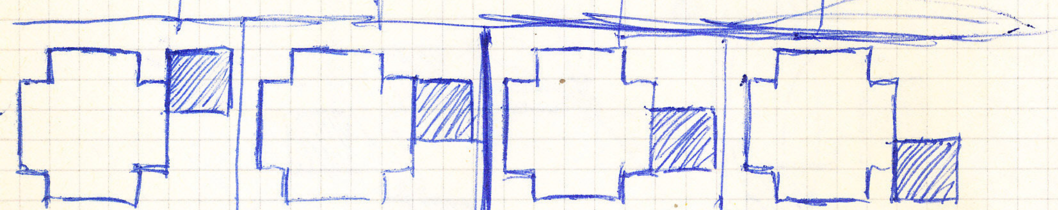
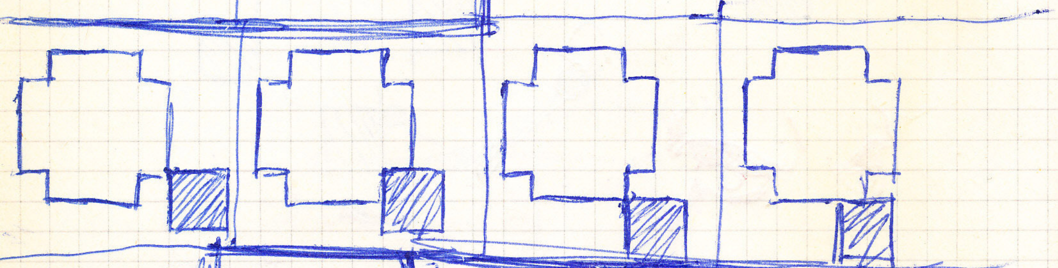
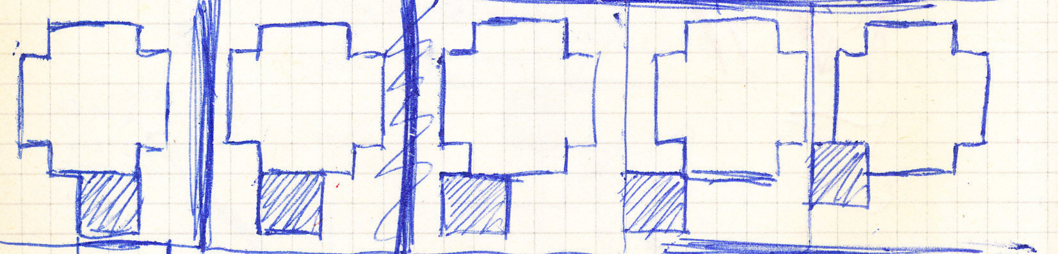
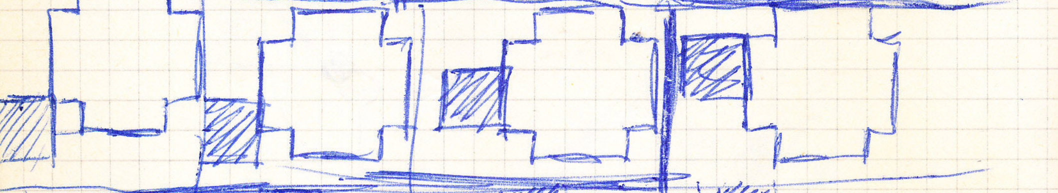
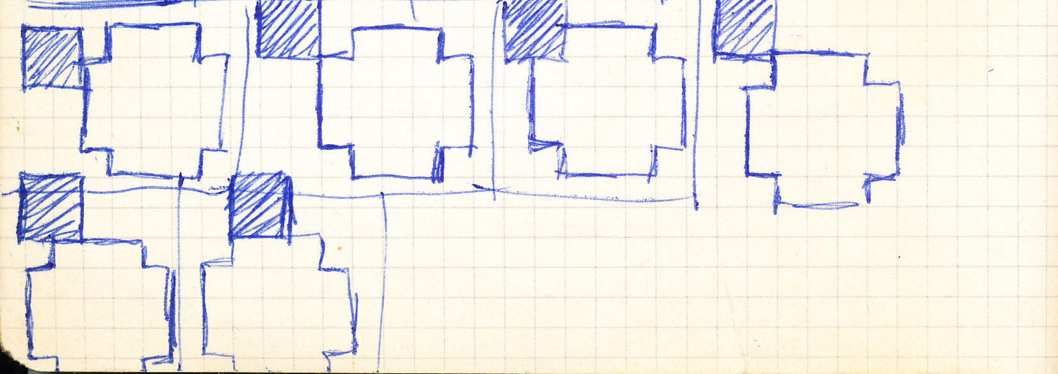


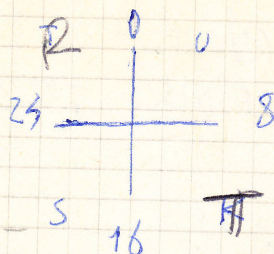




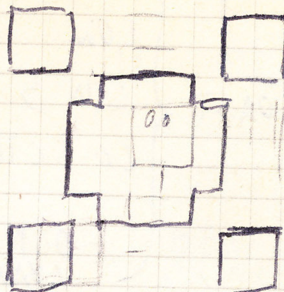


ROTTA CHE
AVREBBE LA NERA
SE FOSSE STATA
FERMA.



+5 +3 -3 +3



+5 -5 -3 -5

C=3 AND D=-3
C=3 AND D=4
C=-5 AND D=-3
C=-5 AND D=4

RR = ROUNDS

DA FARE
- ~~PRATICA~~
- ~~ZOOM E ENUNCIATO DISTANZE~~
- ~~METTERE A POSTO I PASSAGGI DI MANO~~
- ~~PUNTEGGI E SCORE~~

- ~~PLOT DEI CAMPI~~

- SUONI

- ~~RALLENTAMENTI~~
- ~~GIOCO DEL COMPUTER~~
- ~~CONTROLLO DI DUE JOYSTICK~~
- ~~DECENTLY MODERATELY ETC.~~
- ~~SPIN~~

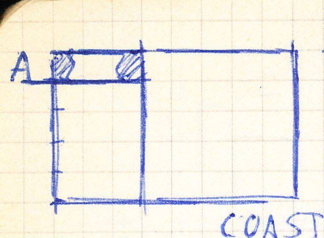
- ~~USCITA DALLA PISTA DELLE BOCCE E DEL PALLINO~~

- ~~CHE DICA A CHI TOCCA.~~

- ~~BOCCIATA~~
- ~~VITTORIA E OPZIONI FINALI~~
- ~~METTERE A POSTO LA SCOMPARSA DELLA BOCCIA NEL 3D.~~

- ~~PALLINO AL VINCITORE~~

- OPZIONI FINALI
  - MENU
  - REPLAY AT SAME CONDITION
  - QUIT



SCROLL

COAST:
- HIGH NIBBLE CODICE LEFT COAST
- LOW " " RIGHT "
- CON 5 BYTE SI DEFINISCE TUTTO LO SCHERMO.
- OGNI VOLTA VA AVANTI DI 3 LINEE

SASSI:
- 1° BYTE
  - LOW NIBBLE TIPO DI SASSO 0-7
  - HIGH " X POSITION (LTAB) — SE IL BIT 8 E' ATTIVATO
- 2° Y POSITION. (DA 0 A 4)
- 1 RIGA: 0 1 2 3 ← QUESTO E' ALLA RIGA 3

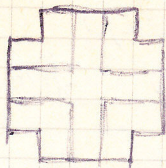
UN BYTE A 255 SEGNALA LA FINE DELLA RIGA

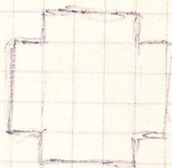
1 PER UNA RIGA:

1 BYTE PER IL TERRENO (COAST)

(~~[illegible]~~ 2 ~~X~~ N° SASSI

1 BYTE PIENO

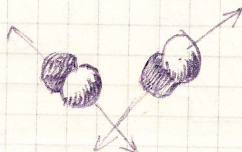




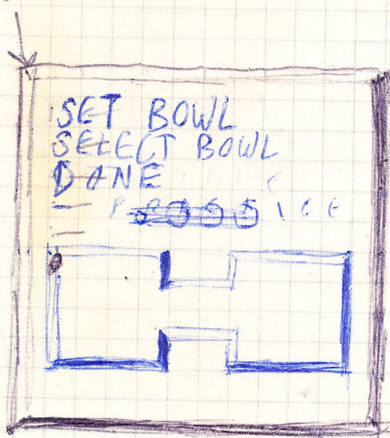
H = ORIZZ.

V = verticali.

NEW
SAME
MENU



x = 18
y = 0



*ABCDEFG

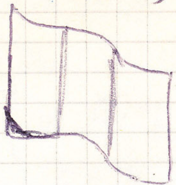
36960

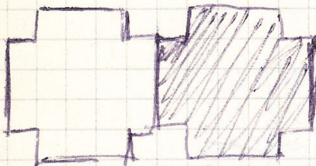
37065

4, 132, 20

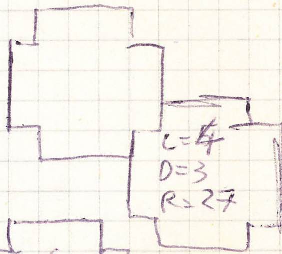
37080

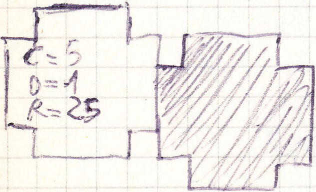
5/128/29

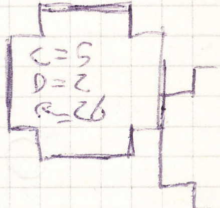


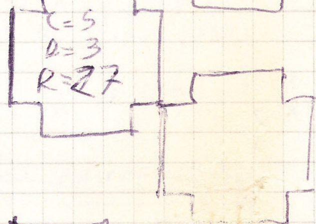


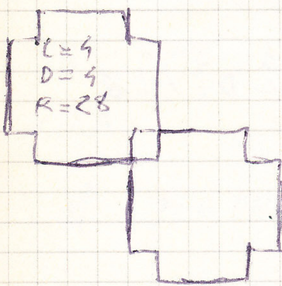
C = 5
D = 0
R = 24

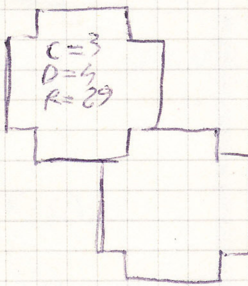


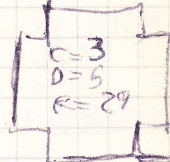


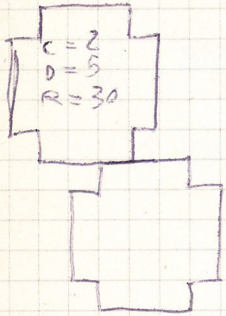


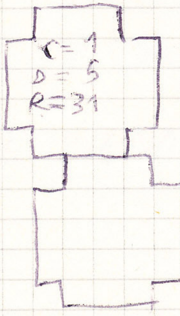


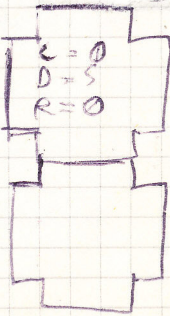














C=130
D=5
R=2

C=131
D=5
R=3

C=131
D=4
R=3

C=132
D=4
R=4

C=132
D=3
R=5

C=133
D=3
R=5

C=133
D=2
R=6

132
133
14

C=133
D=1
R=7

C=133
D=0
R=8

C=133
D=129
R=9

C=133
D=130
R=10

C=133
D=131
R=11

C=131
D=132
R=13

C=131

90E0 CAPISCE DIREZIONE
37088

9060 INIZIO
90D8 FINE

DIMINUIRE PAUSA
- BANDIERE (DIMEZZARE) 37087
- SCREEEK (1/5)
- DUDUDUDUDUUU (1/2) 37094
- CONTROLLA LE PALLOTTOLIERE 37101

- AUMENTA PAUSA SPIN
- 80F1 = 0704:X

900F C'E' LA DIREZ.

90E6 C

90ED D

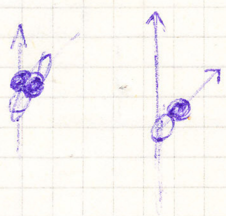
- RIPARTIZIONE FORZE (ATTERRAGGIO



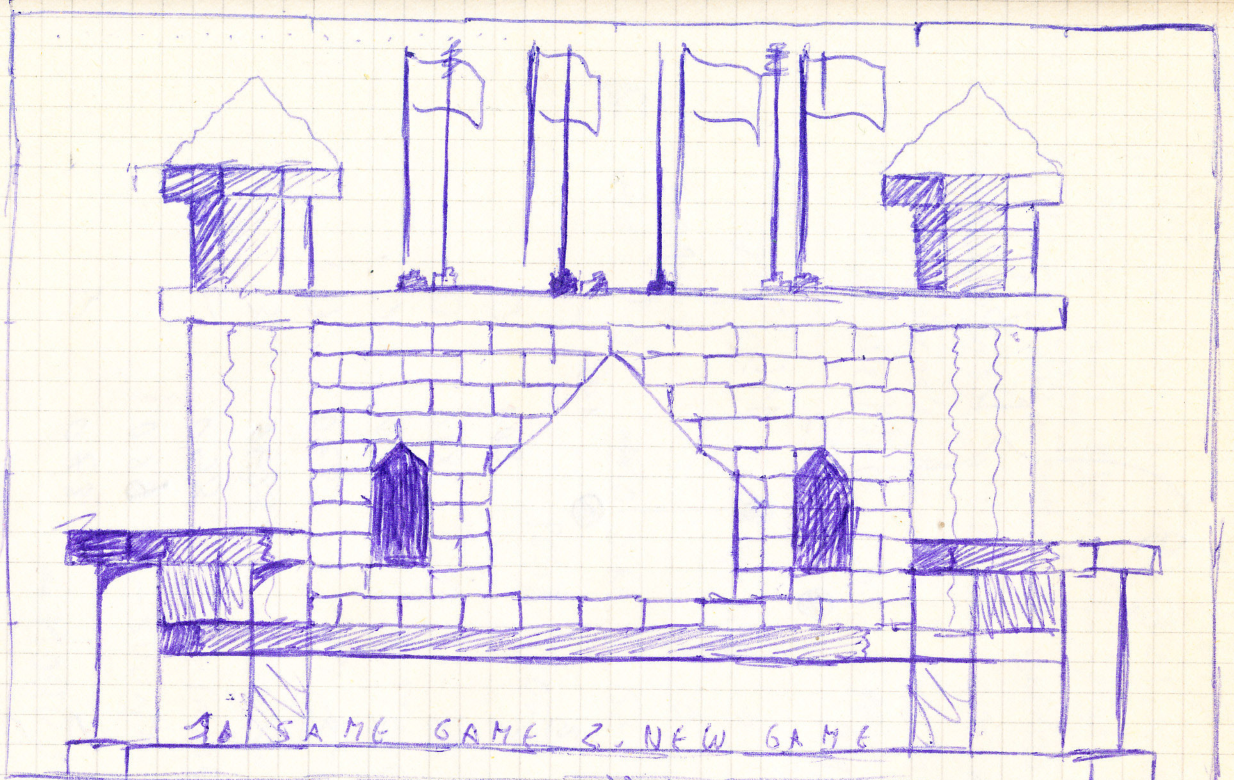
- SELECT NEL PRACTICE CHE LAMPEGGIA.

- 38912

55058



9135
(37173)



X : 129
Y : 60

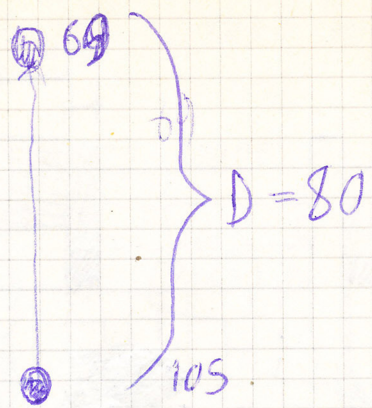
9104/37124
9174/37242

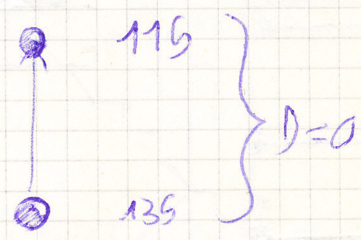
DECENTLY
MODERATELY
PAINFULLY

X 171
X 172

FIAMME

0
1
2
3
4
5
6
7





600			
610		800	
620		810	
630		820	
640		830	
650		840	
660		850	
670		660	
680		870	
690			

F1 SET PROSKGUE
S NEWSCHEME
/

Fegato spappolato

La primavera esiste la mattina dalla mia
cucina vedo il mondo tondo.
Sempre diverso ogni mattina dal giorno prima, dal giorno prima
Con ~~un gusto~~ in bocca un gusto amaro che fa schifo
chissà cos'è stato quello che ho bevuto
M'alzo dal letto e penso al ~~mio~~ povero fegato

						ORIGINE
Sp	-7	0	+7	spin		0
D	power					0
F	+10	0	~~+~~10	DIRE.		67
E				POSIT.		67

spappolato.

METTERE A POSTO

- SPARIZIONE FORZE
- TIRO IN LINEA RETTA (IL PROSEGUIMENTO) 147
- SUONI
- MOSTRO DEL MENÙ
-

PAUSA DURANTE
SELECT WHAT PRACTICE (3632)
- IL SELECT (PRACTICE) (3670)
- SET " (4715)

- LO SPIN SET
- POSITION SET } 234
- DIRECTION SET

- VOLO PAUSA CRESCENTE (287)
- BANDIERE (6100)

· SPIN
· NON DICE "YOUR BOWL IS THE NEAREST
· TOCCA SEMPRE AL ROSSO

- CHE SE IL COMPUTER È IN TESTA, NON BOCCI IL PALLINO.

- LA BOCCIA CHE SI RIMPICCIOLISCE PRIMA.

- IVAN : 01
PIPPO : 02

- OUT (LO STAMPA 5 VOLTE) e l'out nei passaggi di mano.

- DIREZIONE (METTI ↑ VA ↗)

- GUARDA BENE RR = ROUNDS

- ~~METTERE LA VELOCITÀ DA 1 AD X DIRECT~~

Francesco Carlà presenta

Bocce

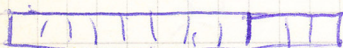
(c) 1987 SIMULMONDO SOFTWARE

PUBBLICATO E DISTRIBUITO
PER L'ITALIA DALLA ARMATI

SCARTATO!

54296 64 PASSAALTO
32 " BANDA
16 " BASSO
8
4
2
1
} VOLUME

54294 54293



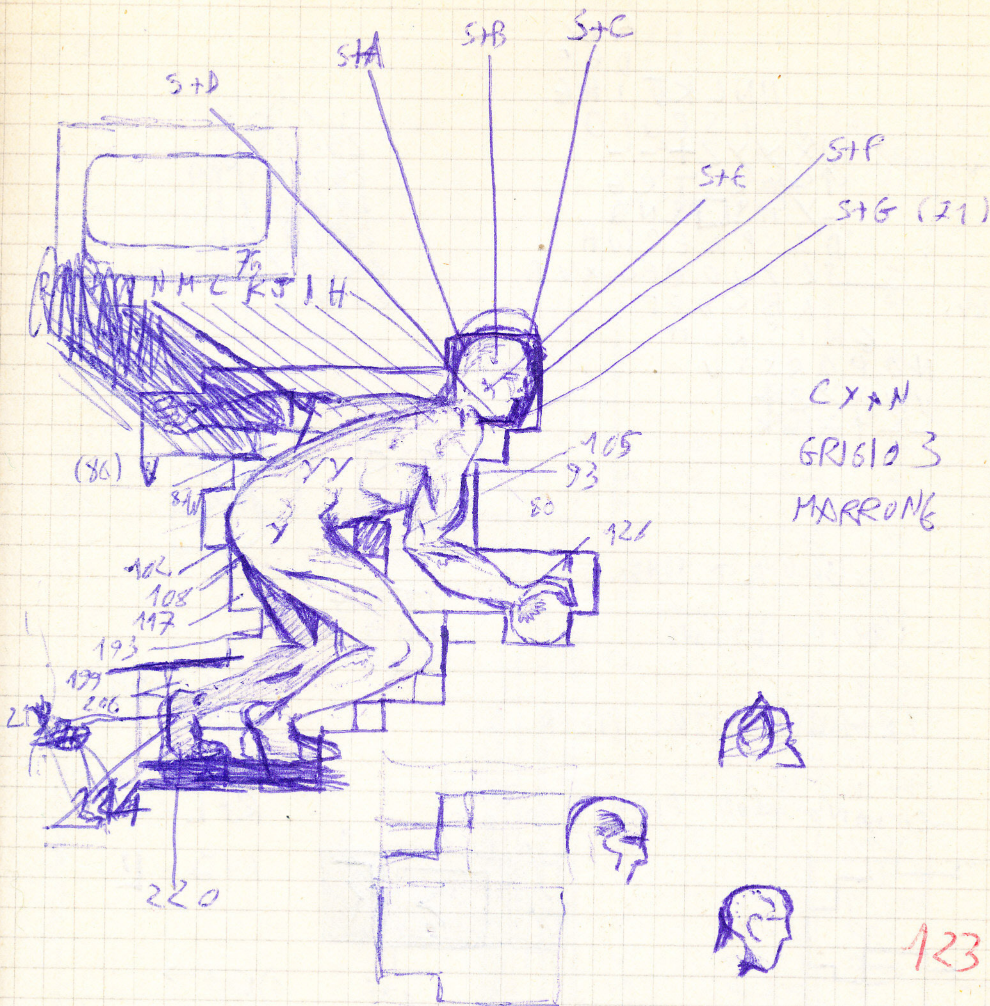
Taglio del filtro

54295 128
64
32
16
} RISONANZA FILTRO
8

I'm gonna
make you cry

4 VOCE 3
2 " 2
1 " 1
} FILTRI ACTIVESCION

897 SUONO DEL TERRENO (BASSO E SORDO)



SPC(15) SPC(22)

A B C
D E F
N N L K J I H G
V U T S R Q P O
W X Y Y Z + _ _
↑ * SPC K I T e G
+ Y M g □ g N Q
D Z S P A E R W H
J L Y U O @ F C X V B

SPC(12)

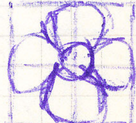
REV.

A B C D E F
G H I J K L M
N O P Q R S T U
V W X Y Z +
_ _ ↑ * SPC K

244
245
246 ERBA
247
248 PEZZI D'USCITA
249







- LA BOLLA + TONDA

- L'OCIO CATTIVO

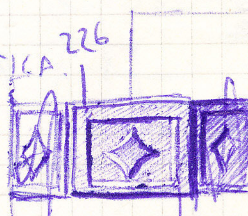
- LA GAMBA DIETRO PIENA

- LA MANO NON PARALITICA

I T @ G
+ M g g
V Q D Z

244
245 } RAMI
246
247

226

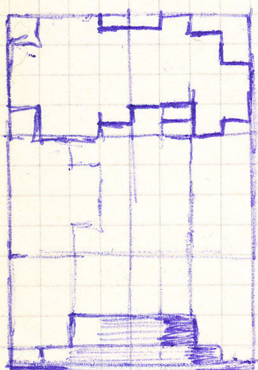


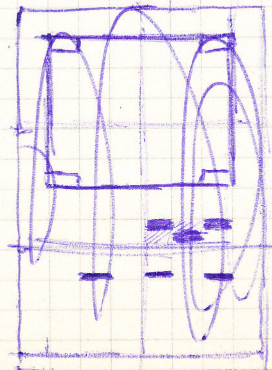
R + [= ' ACCENTO

R + g = L'

237

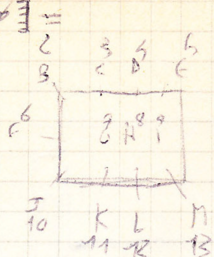






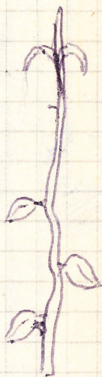
1) →
2) →
3) SMOTTONELLAMENTO PARALLELO (E RIMANERA) (TERRENO)
4) BOLLE SU E GIÙ DA TERRA
5) BOLLE CHE SCOMPAIONO IN ALTO (EVANESCENZA)
6) APPARE LA FACCIA DI UN MOSTER

2,22



P-NES

RICORDA QUEI
QUATTRO SPRAITINI LÀ
11, 13, 14, 15



DESIGNED BY IVAN VENTURI

TABLIERE "F1"

FRANCESCO CARLA' PRESENTS

FRANCESCO CARLA' PRESENTS

GREEN WHITE RED

DESIGNED BY IVAN VENTURI

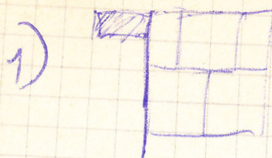
(C) 1987 SIMULMONDO. PUBLISHED AND
DISTRIBUTED FOR ITALY BY ARMATI

(C) 1987 SIMULMONDO FOR ITALY BY
PUBLISHED AND DISTRIBUTED -- ARMATI --

FRANCESCO CARLA'
PRESENTS

DESIGNED
BY IVAN VENTURI

SIMULMONDO (C) 1987 SIMULMONDO
SIMULMONDO
SOFTWARE
SOFTWARE
PUBLISHED AND
DISTRIBUTED FOR
ITALY BY ARMATI

1) 

2) BOCCE



3) FA IL SUONO QUANDO TOCCA TERRA SOLO SE SIA X CHE Y SONO DIVERSI

4) IL CHAR ▭ NELLA MAPPA

~~PRESENTAZIONE~~

~~- BOCCIA CHE PASSA SOTTO~~

~~- METTI A POSTO I CLIC~~

~~- CANCELLA CURSO~~

- SUONI (TRA I QUALI IL ROTOLAMENTO DELLA BOCCIA E I PIEDI DEL MAN)

- SCEGLI DI MUSICS.

~~- COMPUTER SEMO~~

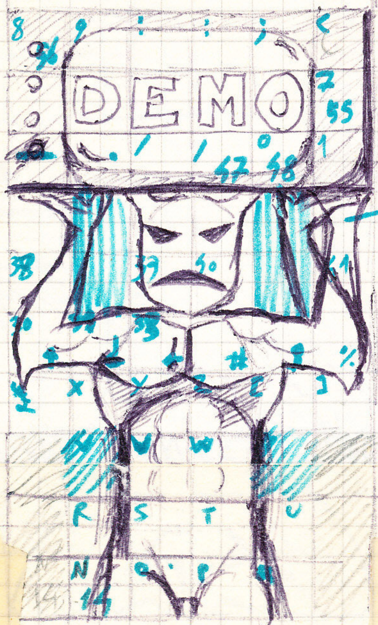
~~- DEMO~~

~~- QUANDO BOCCIA DALL'ALTO CHE SIA ANCHE RIMBALZANTE DI LATO~~

~~- DISEGNO IN 3D~~

~~- QUANDO IL COMPUTER TIRA, CHE DICA "THINKING"~~
~~OPPURE CHE DICA "DIFFICILE" ECC.~~

~~- SE "F1" ESPLODE TUTTO.~~



45-60

14 CHARS

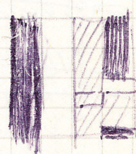
61 =

14-44

TÈ!

36 CHARS

PORKAIN 34960 CX
DELLOSTERZ CICLO E
MSB ATTIVATO, NEH?



64
SET 8880 (34944)

~~88A0 (34976)~~

8 COLORI 88B0 (34992)

↑↑↑↑↑ 88C0 (35008)

88D0 (35024)

20 68

186

FRANC--

PRESC..

BCCE

BY

IVAN VENTURI

(C) 1987

SAMULMO

NO



- PAUSA DI LAMP.
BOCCE CIOPPO
CORTA

- BOCCACCIA 3+

BANDIERE 2+

5303

AB
CD

IVAN VENTURI
FRANCESCO CARLA
SIMULMONDO
ARMATI

21
8 =
168

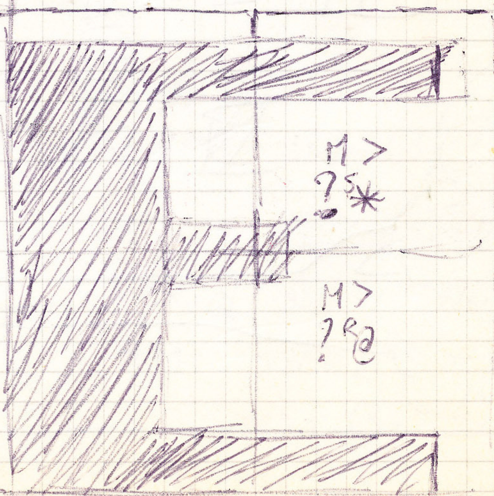
A
C
D
E
F
I
L
M
N
O
R
S
T
U
V

A
C
D

EF
GH

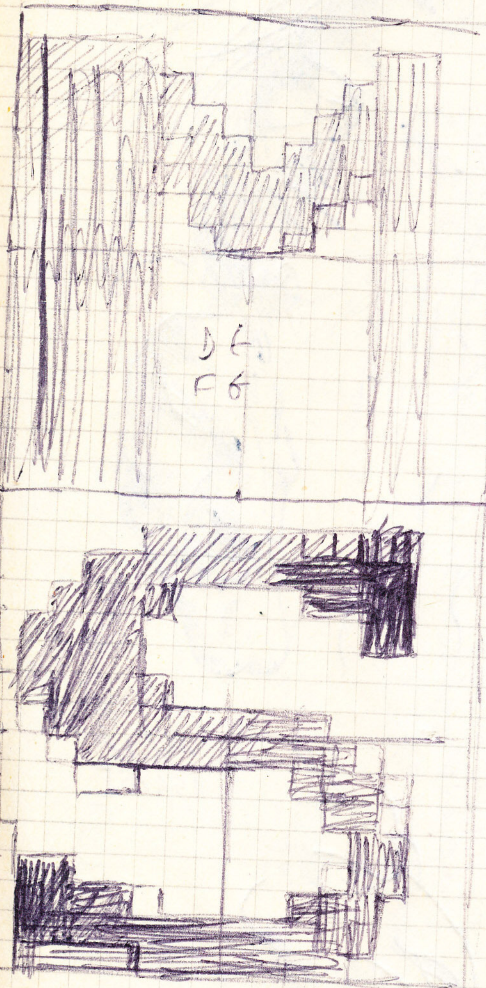
PRESENTS
BY

IJ
KL



i = ^{R}A ^{R}B [36760] 8F98

L ^{R}A ^{R}CD^{S}* 37523 9293



AB

A AB CD
C EF GH
D IJ KL
E M> ?*
F M> ^{R}@
I ^{R}A ^{R}B
L ^{R}A ^{R}C^{DS}*
M DE BF
N DG 135 BH 136
O EI 137 GJ 138
R IK MK 139 @L 140
S ^{R}M^{R}N 141 K ^{R}OP 15316
T QR ST 14516 14718
U AU VW
V XY Z°L
^{R}S
MK 15718 574 5819

ACCENTO



B MK ?^{R}P

149 10
147 18



X Y 152/3
Z 154/5 I



PRESENTS

BY

(C) 1987

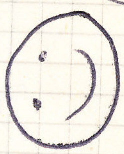
PUBLISHED AND DISTRIBUTED

FOR ITALY

157
158
159
160
161
162
163
64
65
66
67
8
9
170
1
2
3
5
5
6
7
178
9
180
1
2
3
185
186

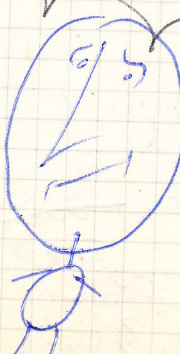
ABCDEFILNOPRSTUY()1987H

SET A FINGER IN
YOUR BUTTOCK AND
LIFE WILL
SMILE









; +

/ —

2X LEFT

: UP

. DOWN

SPACE LASER

T

F

H

ANTIM.=A

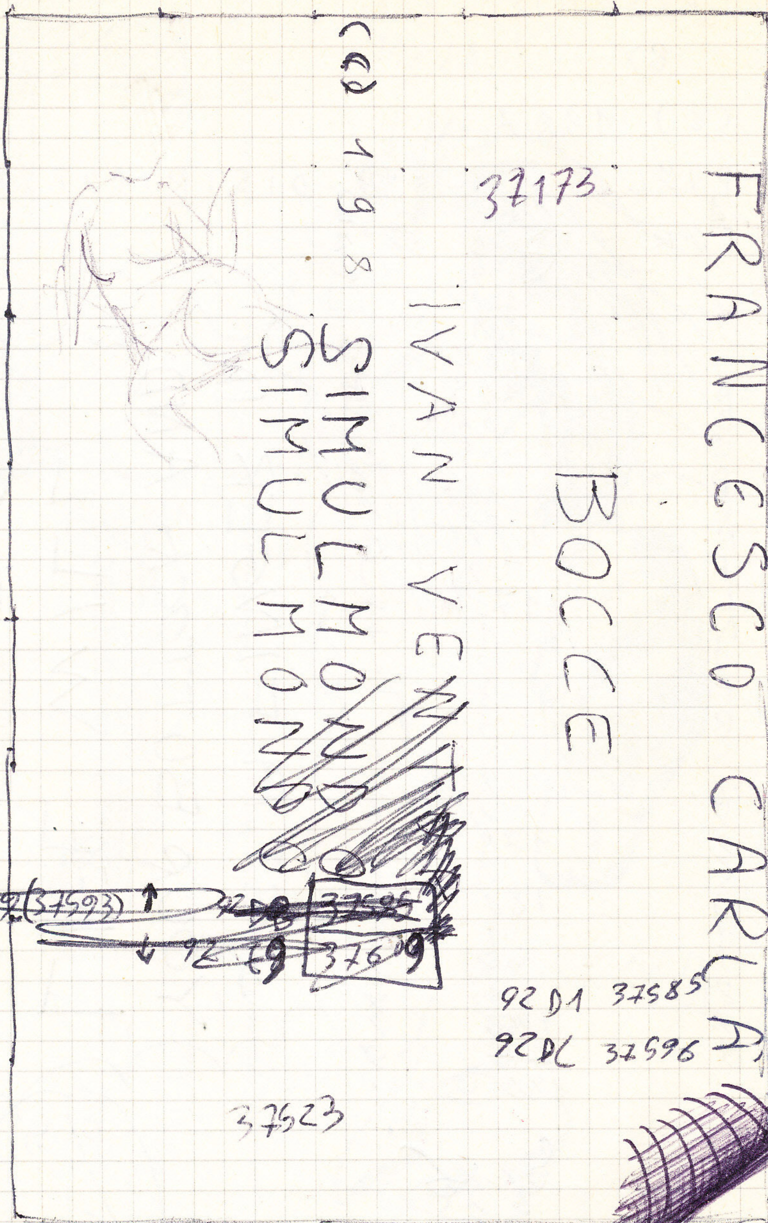
L LAND

R =STAT.

V. VIEW

S SCANNER

J JUMP



* ~~300~~

2020

2146

2147

3025

SYNT. 8942

```
LDA #1B   STA $D011
LDA #$00
STA D012
STA D001
INC $FB
LDX $FB
CPX #$53
BNE $
LDA #$00
STA LI INX
STA $FB
LDA #$00
STA D012
LDA #06
STA $D001
JMP $EA31
INC X
"   X
"   X
JMP FEBC.
```

X = 9206

LDA #$9B STA D011

- NNI CE GAN
- PAWER2, JOY.

```
POKE 37596,0 : POKE 37585,0

POKE 37596,1 : FOR I=1 TO 150 : NEXT

POKE 37585,1 : SYS 35816
```

- ~~SYS F~~
- ~~ELO ANGLE FUORI~~
- DOPO UN PO' LO STATUS SCREEN PARTE

- MENO CLIC
- 8962 SINTAX
- SPILLOUN-SPILLOUN

92F0 INIZIO MUSICA

37696 9340



End of bocce

TOMBOLA INIZIATA IL 18-6-87 MATTINA

Where the streets have no name
I will follow
Gloria
MLK
Pride
the Unforgettable Fire
Bad
Sunday Bloody sunday
I still haven't Found...
Bullet the blue sky
With or without you
Running to stand still
In God's country
Trip through your wires
Exit (riders on the storm)
xxx
xxx
36216 PAUSA
New year's day
Party girl.
October
«40»

U2

«It's my ball!»
«You're beautyful!»
«Io ...voglio...parlare...italiano!»
«~~Does~~ someone wants to play guitar?»
«Tonight is a big party!» champagne
«No MORE I SAY NO MORE!»
Sleggo di basso di Adam Clayton in Gloria,
Then «this is the Edge!»
-Do you like the Edge?»
Se la mia voce cade, sarà il pubblico a cantare!»
[redacted]
Ragazza durante Bad salita sul palco e abbracciato Bono.

Il cappello, poi messo al microfono di Adam e poi perduto sull'amplificatore.
- 9 minuti di ritardo
- Gloria dei Doors
- ARMONICA TIRATA IN ALTO E CHE NON E' RIUSCITO A PRENDERE

Braccia



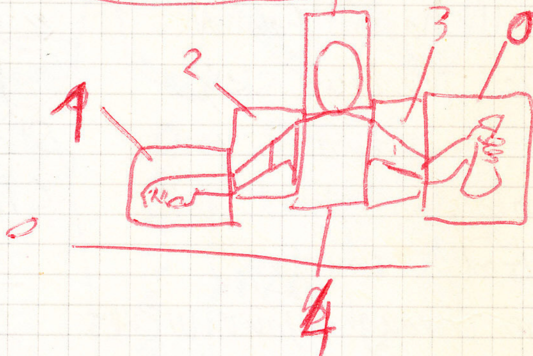
IL BRACCIO 1 PIXEL +GIÙ DEL BUSTO



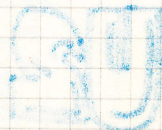
NELLA MANO LA TESSERA APPARE METTENDO IL COL. DELLO SPRITE NON ROSA (CHE È IL COLORE DEL BRACCIO)

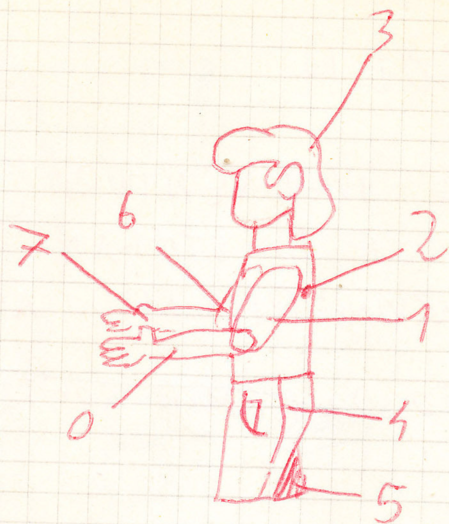
MENTRE CAMMINA LE BRACCIA FANNO





+ SCUOTE IL SAK
+ METTE LA TESSERA
+ VA A PRENDERLA
+ ~~ESTRAE~~
+ FA FARE IL VOLO ALLA TESSERA
+ TESSERA
+ BREAK SACCHETTO





- SI ROMPE IL SACCHETTO
- TIRA IN ARIA LA TESSERA E L'AKKIAPPA
- CESSO.
- TIRA IN ARIA LA TESSERA CHE ATTERRA SUL TAVOLO AL SUO POSTO
- SI STRAPPA LA CAMICIA.
- CADE IL BAMBINO.
- IL BAMBINO SI AFFACCIA

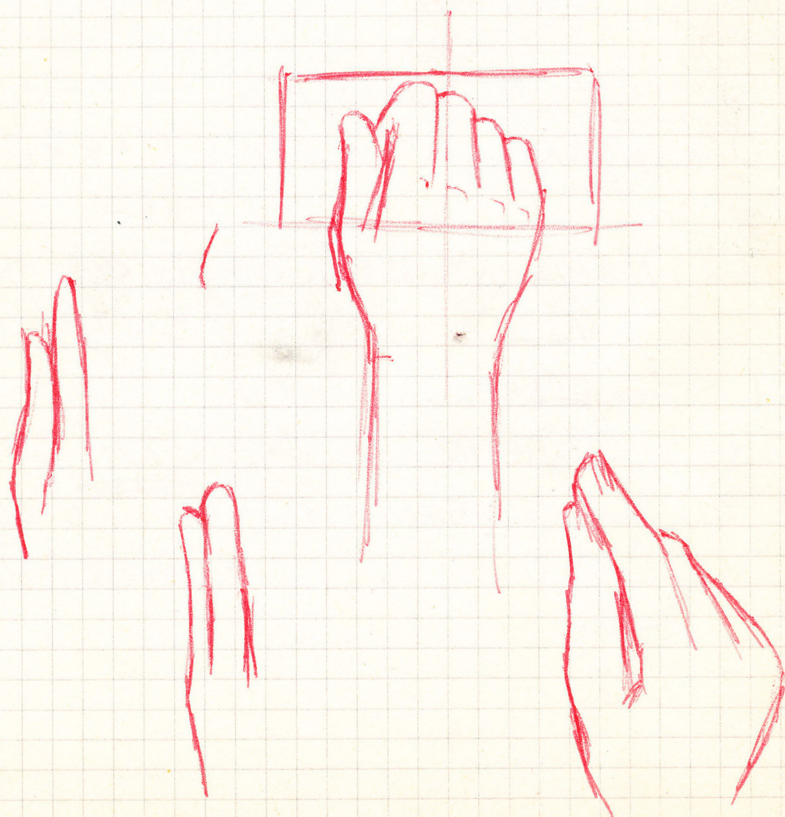
} E ~~IL MA~~ TOM SI VOLTA VERSO DI LUI QUANDO IL BIMBO SE NE GIÀ ITO.

TECNO DESIGN 4
PRESENTA

TOMBOLA

DESIGNER : IVAN VENTURI
TECNICO : RODA STEFAN
ORGANIZZAZIONE: RICCARDO ARIOTI

~~DISTRIBUITO DA ARMATI SOFTWARE~~













12



12345

67890

450

S ✱ A B C D E F G H I J K L M N O Ø

Ø 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

C D E / F G H / I J K / L @ @	}	2	455	
C D E / F M N / O P Q / R S T	}	3	460	
U V / W X V / Y Z + / _ _ _	}	4		
@ _ _ / @ D E / Z SPK @ / R S T	}	5	470	
C D E / @ Z Y T / @ ✱ @ / R S T	}	6		
_ _ @ / C SSPACE / @ / @	}	7	480	
C D E / K I N / T ✱ Q / R S T	}	8		
C D E / K @ / % @ / R S T	}	9	490	
C D E / @ @ / @ @ / R S T	}	0		

NELLA LINEA DI
RASTER 101

CAMBIA

- SOLO SPRITE Ø ATTIVATO
- CAMBIA I 3 colori sprite
- METTE (TOT) (CHE SI CAMBIERÀ DI BASIC IN 53265
- CAMBIA 53282, 53283
- SFONDO.



Tombola

- QUANDO SI ROMPE IL SACCHETTO DÀ UN PUGNO SULLA SCRIVANIA (TUTTO SOBBALZA) DICE: #@☠
  SE NE VA E TORNA COL SACCHETTO NUOVO
- ALL'INIZIO SI ACCENDONO LA LUCE
- OGNI TANTO BEVE E VA AL CESSO
- L'OMINO GIRA LA TESTA
- CHE SORRIDA OGNI TANTO
- FA' CHE SPARI IN SEQUENZA I NUMERI USCITI
- CHE SI POSSA INTERROMPERE LA PAUSA

LO

9000 - A000

C000 - D000

125 126



SPRITES:

QUANDO

- MUOVE IL SACCHETTO
- PESCA
- MOSTRA
- SORRIDE
- RIMANE SERIO
- ROMPE IL SACCHETTO, E SI GIRA CON LA TESTA
- SPRITES DEL CAMMINO IN ← e IN →
- SI GRATTA LA TESTA

- FACCIA DA CESSO
- VIGNETTA CON SCRITTO "WC"
- POSA IL NUMERO SUL TAVOLO
- ~~BEVE~~

111 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121 122

RON C

2 SPA ER

2SPAERWHJLY

DYLAN DOG
MIX U2
SIGN OF THE TIMES
PISCINA

C B (127

CAIODO.

V O

@ F

CX

VB
PALLE

KARATTERI
2) TOGLIERE
FARE VETRINA,

#1

USR
LIBRI FACCIONE

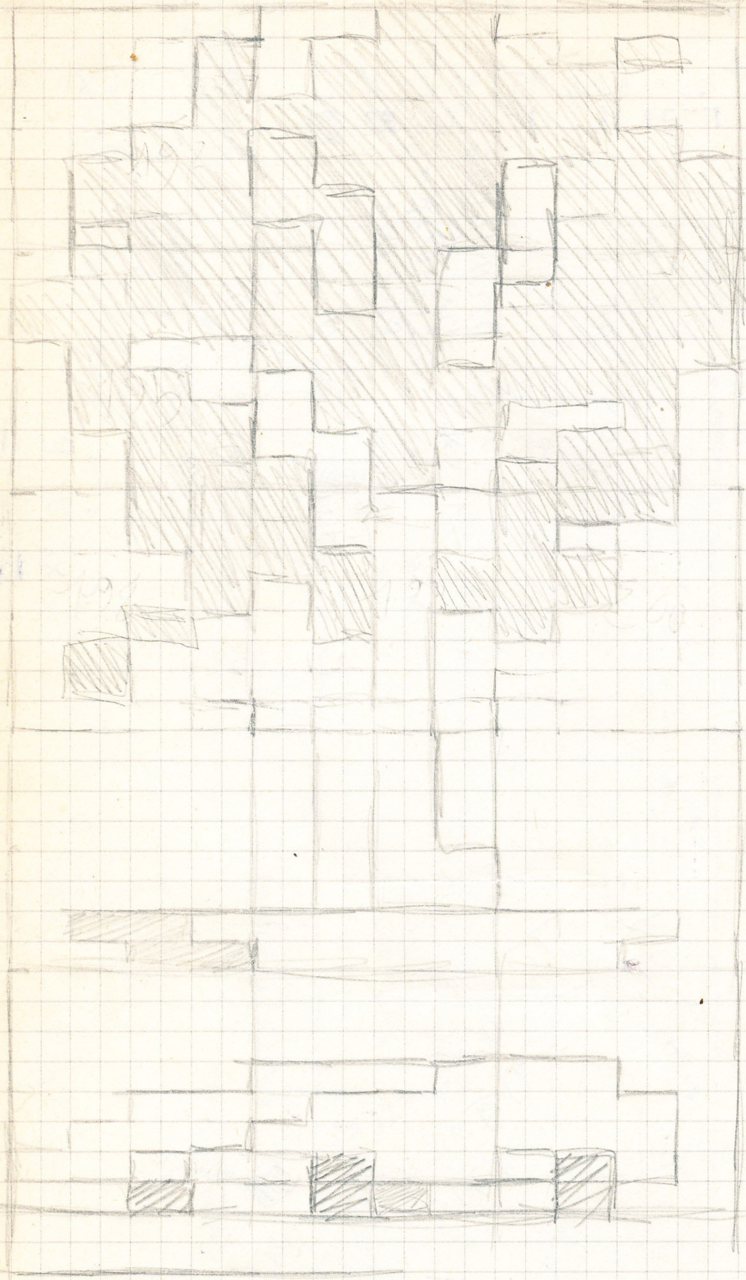
ROSSO

C V B

C V

C X

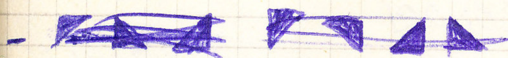
C @ 100



34397

609

- CD SOTTO LÀ

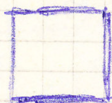
- CORNICE A RILIEVO BELLA RICAMATA.
- ≡ LIBRI CON MARRONE SOTTO
- ≡ 3+
- 
- ≡ QUADRO

QZ QUADRI x 13 - 22
y 2-3

DBE7

36279 ←

8DB7	36279	
8D56	= 36182	→ X NELL
8D66	= 36198	↓
8D6A	= 36202	↑
8DBB	= 36283	↓↓
~~8D70~~	~~36208~~	~~COPY~~ COPY TABELLA
~~8D93~~	~~36243~~	~~CARICA~~
8D70	36208	COPY
8D93	36243	CARICA



MUL.
$FF0

1) CONTROLLO

2) SE FB È Ø ALLORA VA A

3)

81 NOTHING
82 COMM
83 REVERSE
84 REVERSE

($FE)

ROUTINE COLORI



8856	34902
>	CAST.

34816

8800

2

SFONDO	883D	34877	8881	34945
1) 53282	8847	34887	888B	34955
53283	8842	34882	8886	34950
53285	884C	34892	8890	34960
53286	8851	34897	8895	34965
MULTI	~~88A7~~	~~88CB~~		
2) ~~SFONDO~~	885B	34907	889F	34975
SPRITE	~~88A4~~	~~[illegible]~~	88A4	34980
(COORDINATA X)	890B	35083	88A6	34982
NUMERO SPRITE CON L'X PISTOLATA	890D	35085		
11 = SPENTO 27 = ACCESO	8910	35088	88A9	34985

(VIENE LO STROBO)

8920 (35104) EMPTY MEM. TOM.

88A9 34985 DOWN
8910 35088 UP

ROUTINE ONDA 88B0 - 34992

POKE 56324, 49 (FERMA)
POKE 35064, ~~[illegible]~~ LARGHEZZA.
88F8

JUX RVEOKBG

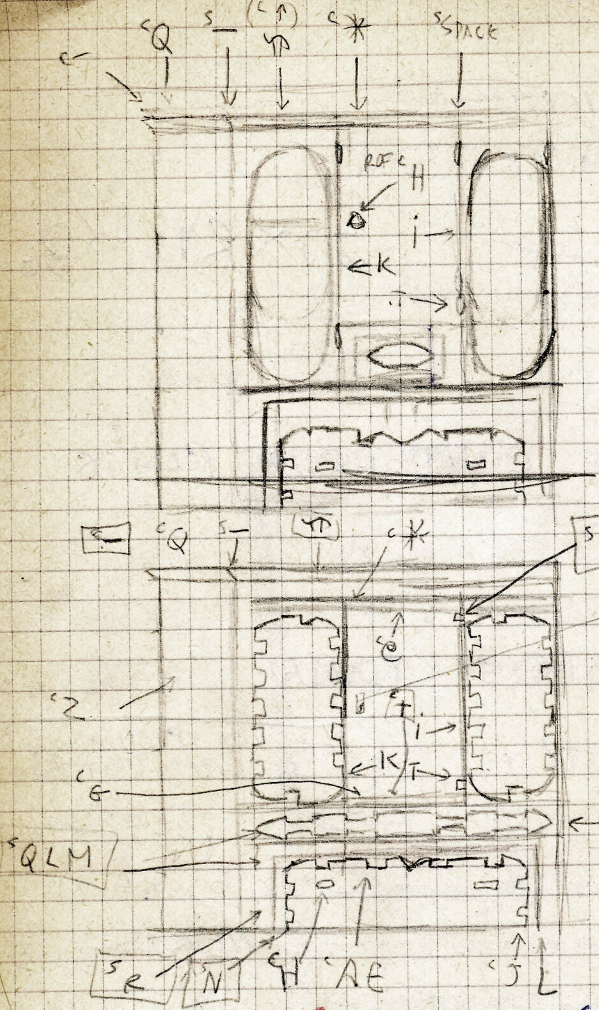
34916

PER STACCARE L'INTERRUPT RASTER
- SEI 31 EA
- EA31 IN 0314-0315
- DC0D, FF
- LDA $D01A AND #$FE STA $D01A
- LDA #$FF STA $D012
- ~~SEI~~ CLI
- RTS

PER UNO SPEGNIMENTO DI SCHERMO RASTERABILE
- POKE 53270,216
- POKE 53269,91
SOLO NERO

PER RODA RASTER

- POKE 56325,19
- POKE 56324,49 (DA PISTOLARE PER VERSO E VELOCITÀ)
- ROUTINE ~~[illegible]~~ CHE FA DA INT. LA FUNZIONE E DOVE C'È UNA PAUSA.



210-236

↓18 →1-36

2012

x 31

y 196

2120 END

g g N g N N g N g Q

x 105 o 133

x DI PRIORS 135

x DI ↓ = 133

y DI ↑ = 133

/ — SACCOROTTO

/ — BABBINO RIGHT

/ — 〃 LEFT

— 〃 CADE

/ — PASSA L'ANGELO A BUSSO

/ — SHAKE CHE TERMINA CON IL PUGNO SUL TAVOLO.

/ — STROBO

SPRITES

128	FACE	153	RIGHE → 3	178	DOVE PESCA 7	203	CORPO BIMBO
129	=	154	LEFT ARM 1	179	TESSERA	204	T
130	=	155	= 2	180		205	O
131	=	156	= 3	181		206	M
132	=	157	= (FRONT)	182		207	B
133	=	158	= 5	183		208	L
134	=	159	RIGHT ARM 1	184		209	A
135	=	160	= = 2	185		210	IT
136	=	161	= = 3	186		211	2 A
137	=	162	LEFT MANO 1	187		212	3 L
138	=	163	= 2	188		213	4 V
139	CAMICIA DAVANTI	164	= 3	189		214	5 ID
140	= ←	165	= 4	190		215	6 E
141	= →	166	= 5	191	BRAC 1	216	O
142	BRAGHE	167	= 6	192	= 2	217	+
143	=	168	= 7	193	= 3	218	+
144	=	169	= SCATTO IN GA 8	194	= 4	219	+
145	=	170	MANO SIGA WITH 1	195	= 5	220	
146	=	171	=	196	= 6	221	
147	=	172	= ↓1	197	= 7	222	
148	RIGHE ← 1	173	= 2	198	= 8	223	
149	= ← 2	174	= 3	199	= 9		
150	= ← 3	175	= 4	200	= END 10		
151	= → 1	176	= 5	201	CAMICIA ROTTA		
152	= → 2	177	= 6	202	FACCIA BIMBO		

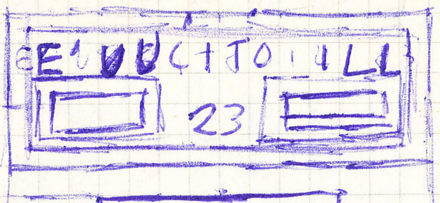
0 BACK FACE 1
1 = 2
2 CANOTTIE
3 ARM ←
4 = →
5
6
7

245

QZ = NUMERO QUADRO

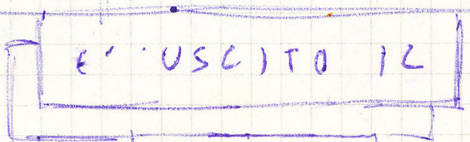
N = NUMERO USCITO

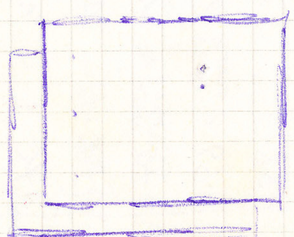
W = NUMERI USCITI (0 = NESSUNO)

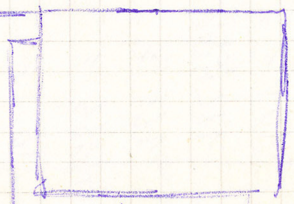


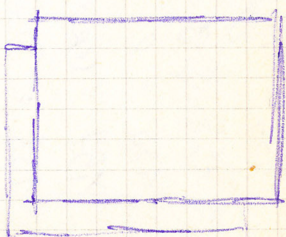












L' CON 1 8 11 80-89

AZIONI

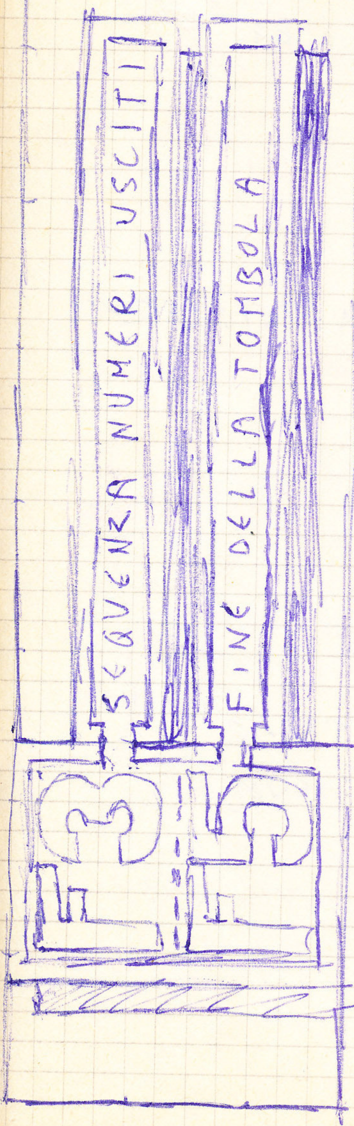
- MOSTRA CARTELLA
  (E BIMBO)
- AGITA IL SACCHETTO
  (E SI PUÒ ROMPERE)
- PESCA NEL SAK
  (O TIRA LA TESSERA IN ARIA
- MOSTRA (E APPARE "È USCITO X")
- POSA LA TESSERA
  (E SI STRAPPA LA CAMICIA)
  ~~APPARE~~
- APPARE CARTELLA CON LA TESSERA CHE SI ~~MATERIALIZZA.~~

POKE(8324),N

35124 8934

~~35120~~ 24 ~~8976~~

8940  FC →



8 5 8 11 14 17/20/23/26/29/32
45 48 51 54 57 60 63 66 69 72

9

10

11

12 8932

0340	832	1-10	182 B6 ← DEC #5	-5
034A	842	11-20	183 ← INC #2	-3
0354	852	21-30	184 ← INC #1	-2
035E	862	31-40		-1
0368	872	41-50	185 ← INC #1	+2
0372	882	51-60	186 ← INC #3	+5
037C	892	61-70	187 ← " #3	
0386	902	71-80		
0390	912	81-90		

8A00

RIGHE

-30- DISEGNO SFONDO E MOSTRA STATO CARTELLA

~~[illegible]~~

-200- MAN

-300- NUMERO USCITO

-500- ~~APP~~STAMPA =

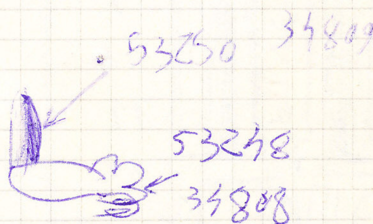
-600- OPZIONI

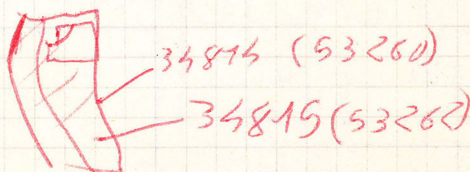
(53258)

34813



34812
(53256)





0	8A0A	~~35366~~	35338
1	8A26		35366
2	8A42		35394
3	8A5E		35422
4	8A7A		35450
5	8A96		35478
→	8AB2		35506
←	8ABE		35518

			SI	96
L	8ACA	35530	138	NO

~~34810, 139~~

35808, 172   MANO →   34808

34809, 162   " ←   34809

34810, 139   BRA →   34

34810, 159

34811, 154

34812,

→ PAUSE

– OMINO CHE COPRE I NUMERI

– ~~AS~~ IL CAST COME APPARE

– CAMMINATE

– MENÙ CON – SE SI PUÒ PREMERE UN TASTO

– IMPREVISTI O NO.

– PRESENTA:

34808 , 172
34809 , 162
810 , 159
811 , 154
812 , 139
813 , 128

	X	Y	COL.
MANO →	~~197~~	116	06
" ←	138	116	01
BRA →	186	118	03
" ←	154	116	03
~~TESTA~~ BUSTO	170	117 75	03
TESTA	170	97 16	08

8AD8 35544 35584

MOV.	MB
→ 2	0
→ 3	2
2 ←	4
1 ←	6

3 RIGHT ARM 159 160 161

+

−

5 LEFT ARM

x braccio 197 194 186

173
174
175
176
177
178

	X
154	130
155	142
156	147
157	150
158	155
x169	< 164 >

2543

NUMERO	$	#	X SAK	X HAND	IM. SAK	IM. HAND	IM. RIGHT	IM. LEFTARM
0			197	140	173	162	159	154
1			197	140	173	163	159	154
2			197	142	174	164	159	155
3			195	147	175	165	160	156
4			194	147	176	166	160	156
5			194	150	177	167	160	157
6			188	155	178	168	161	158
7			186	164	178	169	161	158

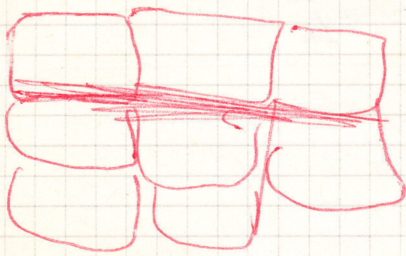
COMUN.
$ FD (253)
8B1B
↑
35611
8690
RONDINE

8B42	8B4A	8B52	8B5A	8B62	8B6A
87F8 34808 35650	87FC 34812			87F9 34809	87FD 34813

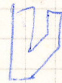
INC. GAMBE
36167

DEC. GAMBE
36174

NUMERO	X	Y	[illegible]	[illegible]	IM. BRACCIA DAVANTI	IM. BRACCIA DIETR.
0	-5	-15	8C90	35984	187 BB	182
1	-7	-13	8CAD	36013	186 BA	183
2	-9	-11	8CCA	36042	185 B9	184
3	-11	-9	8CE7	36071	184 B8	185
4	-13	-7	8D04	36100	183 B7	186
5	-15	-5	8D21	36129	182 B6	187
6						
7						
	53268 DA 53250	53256 DA 53258		8D3B 36155	← SYS	

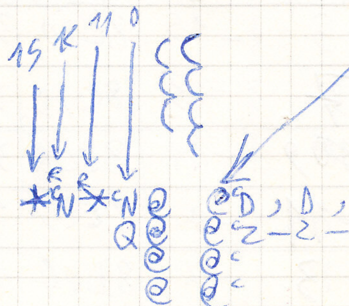


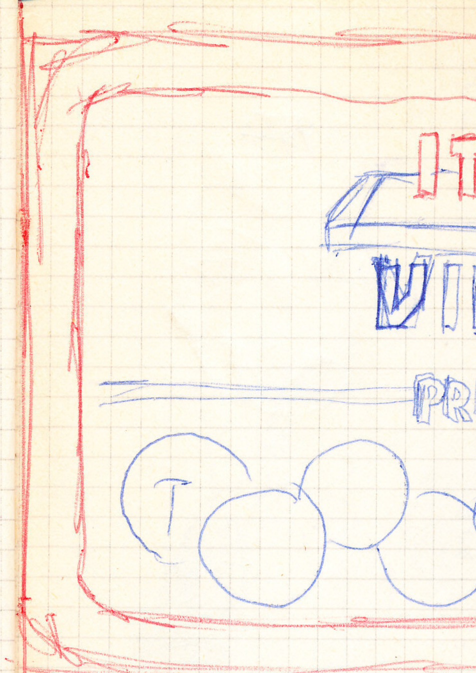
30 8 69



Z= RND(-TI)

93286 11
3 12
4 15





TI

ITAL — COL ROUGE DOPPIA SFUMATURA

BLU SFUMM.

VIDEO

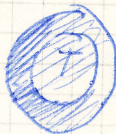
PRESENTA





COSI PIATTI

ELIMINA CORNICE E ARROTONDA ANGOLI



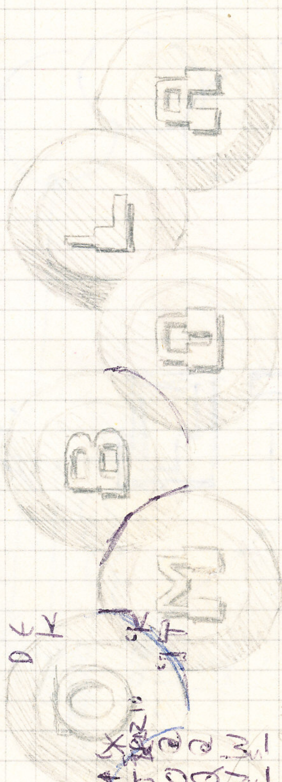
3BC3 #0 8B80

$ FB

94GA

POKE

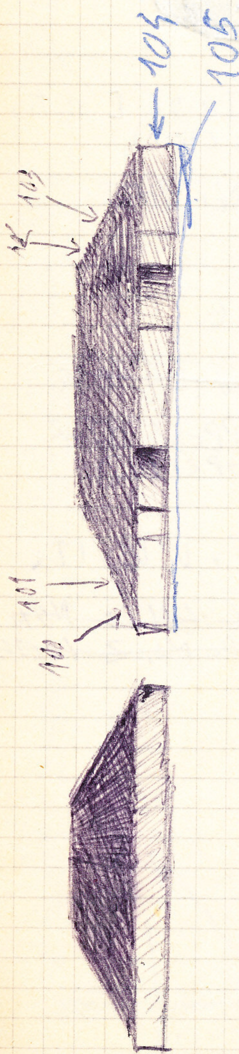
ITAL VIDEO presenta



OMBRA ASIN

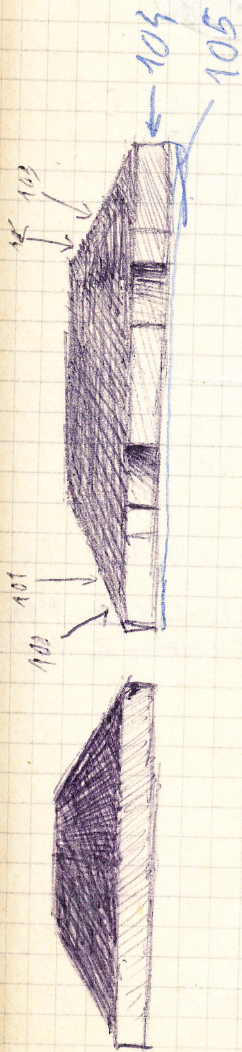
TOMBOLA SONO SPRITES

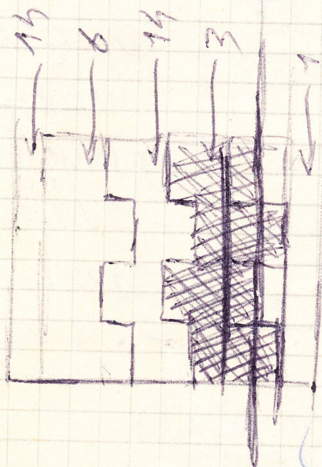
ITAL VIDEO SONO ALTRI SPRITES

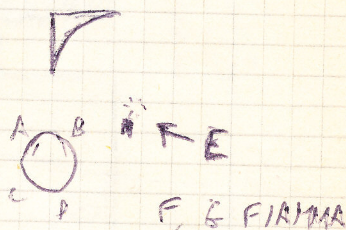


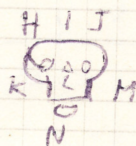
DNQ PRESENTA
ZSPAPERW

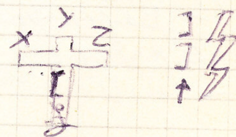
Desi Ivan Venturi
Tecnico Stefan Roda
Organiz. Ricc. Ariot





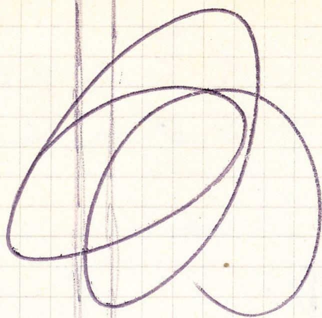




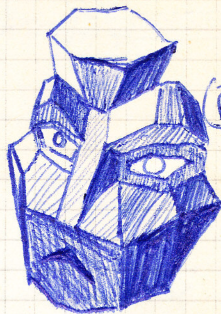


X Y Z

2,0



SEQUENZA NUMERI USCITI

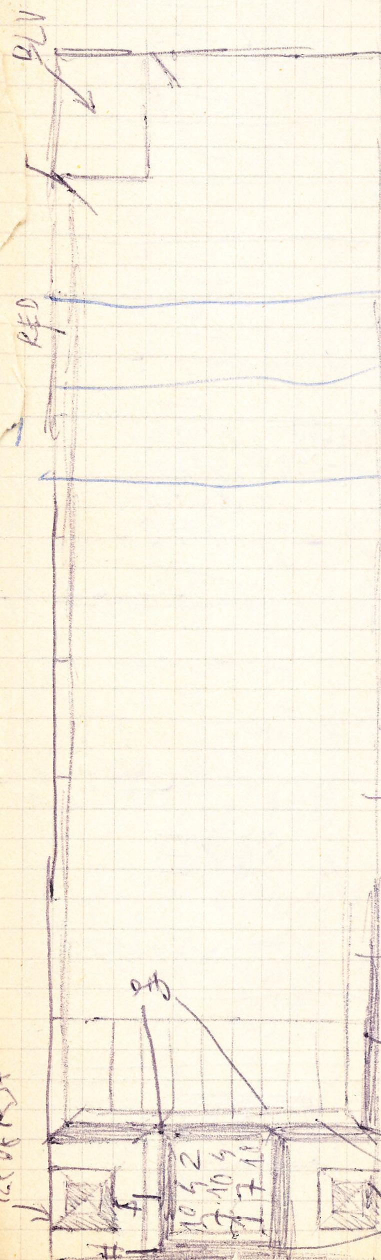


1) AL POSTO DI C METTI
(COL CHAR)

2) → + ← DEI MOBILI

DA FARE

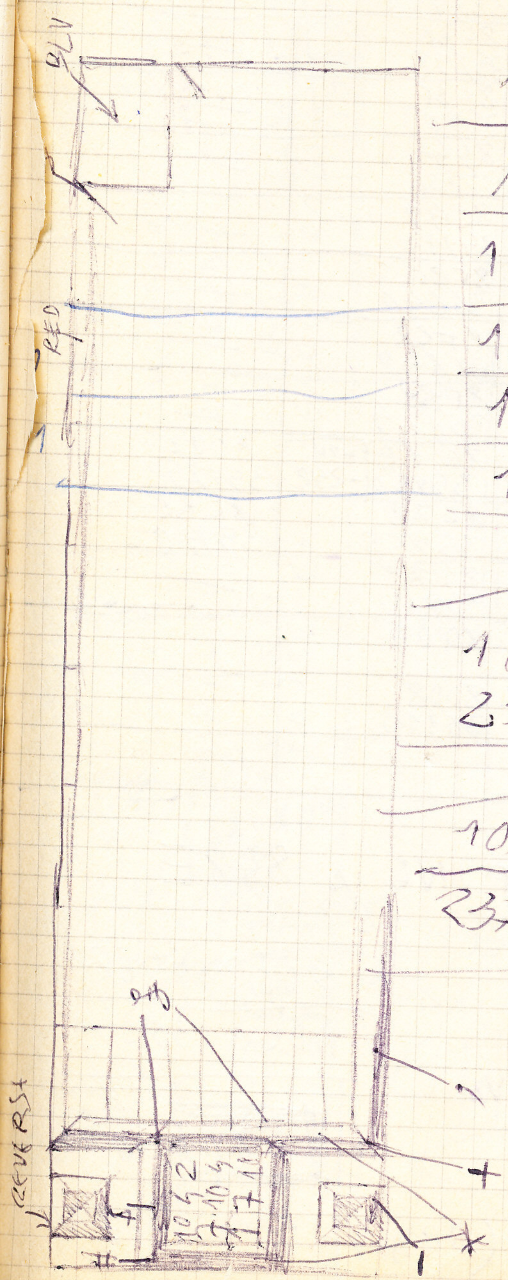
- ~~BAMBINO CHE CADE~~
- FINIRE PRESENTAZ. (E OPZIONI)
- SUONI
- OPZIONI D'USCITA
- ~~CHE UN EVENTO NON SUCCEDA MAI 2 VOLTE~~



SUONI DA FARE

- STROBO (UAVAUA...)
- PALLA DELLO STROBO (BOM)
- ANGELO (FLAP-FLAP
- SHAKE (BLUB-BLUB)
- PARLATE (CON LA 33)
- QUANDO VOLTA LA TESTA COL BIMBO





36640 X	36647 Y	LETTERA
~~144~~ 144	~~60~~ 60	I (T)
151	60	T
169	60	A
186	60	L
138	120	V
154		I
160		D
177		E
197		O
109	88	BOX UP
237	88	BOX UP
109	98	BOX DOWN
237	98	BOX DOWN

X 36672
Y 36685

NUMERO POS. IN

8F5B = 36699
SYS 8F5A = SYS 36698

COSA		FASCIA 1	FASCIA 2	FASCIA 3	FASCIA 4
INIZIO	$	8BC4	8C16	8C2F	8C81
	#		35862	35887	(8B7C)
DO23	$	8BC5	8C17	8C30	—
	#	35781	35863	35888	
DO22	$	8BCA	8C1C	8C35	—
	#	35786	35868	35893	
DO15	$	8BCF	—	8C3A	—
ATTIV.	#	35791		35898	
DO1C	$	8BD4	—	8C3F	—
MULTISFR	#	35796		35903	
DO25	$	8BD9	—	8C44	—
85	#	35801		35908	
DO26	$	8BDE	—	8C49	—
86	#	35806		35913	
IMMAGINI SPRITE	$	8F00 →	—	8F20	—
	#	36608		36640	
X-Y	$	8F08 →	—	8F28	—
	#	36616		36648	
COLORI	$	8F18 →	—	8F38	—
	#	36632		36664	
RICHIESTA $D012	$	8C03	8C26 35878	8C6E 35950 (NON -242)	8C87 35975
	#	35843			
$D011	$	8C08	8C21	8C73	8C82
SINCRONO	#	35848	35873	35955	35970
~~[illegible]~~	$	8C0D	—	8C78	—
	#	35853		35960	
2nd	$	8DCF		8D07	
	#				
Parametro	$	8DD0		8DD8	
	#	~~[illegible]~~ 36304		36312	
	$				
	#				

169

8C6B

8BC2

FINE A 8C8E

8DC2 36290

8DC3 36291 COLORI

SYS 35712 ATTIVA

(560)

FROM INK. 608 54 TO END

(DAGO) 35904 - 36251 (DBB)

8F69	36713
POKE	36714

IMPREVISTI 51

CONTROLLO PAUSE

0 FASCIA 1
1 2
2 CANOTT. 3 BRACCIO
HAND 1 2 4

TOMBOLA!
(C) 1987 ITALVIDEO
DISEGNI: IVAN VENTURI
TECNICO: STEFAN RODA
IMPREVISTI (PRESENTI/ASSENTI)
PAUSE (FISSE/CONTROLLATE)
CONTROLLO INIZIO

(72,108) (88,109) (88,109) (125,108)
(59,128) (102,128) 58,108

03)
1)
5)
6) 8
7) 8(
8DF
8BB8

IMPREVISTI SI O NO

CONTROLLO PAUSE

56<4 8BB8

8DE0

8E27 – 36391

8DE0

0 FACCIA 1 2

3 BRACCIO

4

CANOTT.

HAND 1 2

TOMBOLA!

(C) 1987 ITALVIDEO

DISEGNI: IVAN VENTURI

TECNICO: STEFAN RODA

IMPREVISTI (PRESENTI/ASSENTI)

PAUSE (FISSE/CONTROLLATE)

INIZIO

ROUTINE

03)	8E04	36356
1)	8E11	36369
5)	8E1E	36382
6)	8E2B	36395
7)	8E38	36408

00 ITALVIDEO

01 PRESENTA

02

3 SCROLL 1

4 = 2

5 = 3

6 = 4

7 = 5

8 SCURO

BIANCO, ROSSO, PURP/PINK

8DE0 TOMBOLA 55872 → 55880

8DE8 grigi ITALVIDEO 55936 → 55954

8DF0 BLU IVAN 56016 → 56038

8DF8 VERDI RODA 56106 → 56126

(72,108)

(88,129)

(88,109)

(123,108)

(59,128)

(58,108)

(107,128)

FFA1 FF31 FF21

FFA1 FF31 FF21

CONTRO2

8DF4 03 04 – 05 – 06 – 07

105,129

8BB8 00 – 01 – 02 – 08

CHE GRANDISSIMO ASINO!!

IDEO MAPPA COLORETTI
RUMORI & SUONI

TUTTO 8E32 – 36402
NUM 1° 8E3E – 36414
FIL 2° 8E4A – 36426
30867E – 36578

1) ANGELO FLAP FLAP – NELL'IMPREVISTO (4000) – NELL'USCITA NUMERO

2) ANGELO BOM – QUANDO ATTERRA (4005)

3) PUGNO BAM – FINE STROBO (4010) 2490

4) PASSI – ANDARE & TORNARE (4020)

~~5) QUANDO SI APRE LA CELLA DELL'ANGELO~~

6) SHAKE SHAKE QUANDO SQUOTE IL SAK (4040)

7) SMASH (PICK, PICK, PICK) ROMPE IL SAK (2700)

~~8) CLICK ZPESCA~~

9) STROBO – EFFETTO SONORO (–3100–)

10) SHAKE – BLUB BLUB (–3200)

11) QUANDO GIRA DI SCATTO LA TESTA (RUMORE DELL'ARIA – SWISH) (4045)

12) APPOGGIA LA TESSERA (4030) 8E56 36438

13) IL BAMBINO CADE (BUM) (4025)

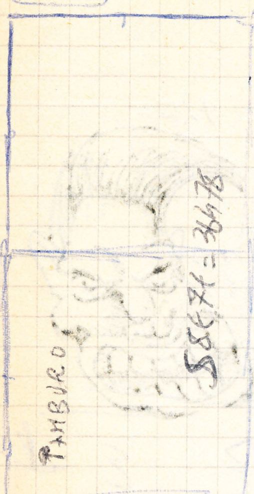
I TELL ZU... WHAT I WANNA DO.

14) STRAPP CAMICIA (4015)

~~15) TUONI E FULMINI!~~

15)

3383



8
64
SAK
BAMBINO
2
ANGELO
SHAKE
STROBO
CAMICIA

SAK ~~CAMICIA~~ 3038
~~SAK~~
~~CAMICIA~~
13
38
24

TAMBURO 35811, 162 – 168
CHITARRA 34808, 5 – 6
FACCIA 34815, 0 – 1

53263

TOMBOLA
FINITO
IL
14-8-19

3383

SAK
BIMBA
ANGELO
SHAKE
STROBO
CAMICIA

SAK ~~CAMICIA~~
~~SAK~~
~~BIMBA~~

31		V
13	14	E
38	39	N
	22	T
	30	U
	17	R
	33	I

34945

TAMBURO 34811, 162 - 168
CHITARRA 34808, 5-6
FACCIA 34815, 0-1

53263

SELLO + PSSS

FS

3340

TOMBOLA
FINITO
IL
14-8-1987

81	82	83
8	0	0
6	0	0
11	16	0
12	11	6
15	12	11

9320 | 37684
9357 37719
936A | 37738

37785 / 9399
RIEMPIE DI @

X' 182 X' 150
Y 182 182
37872 93F0



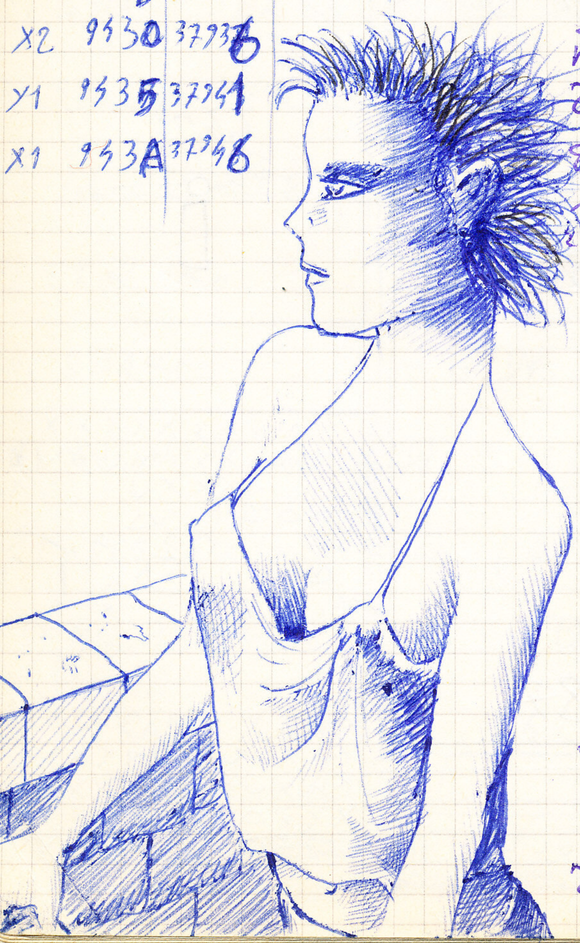
150 X
180 Y

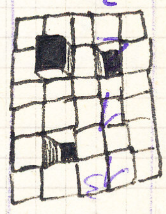
X=173
Y=173

SYS 37930

Y2	952B	37931
X2	9530	37936
Y1	9535	37941
X1	953A	37946

37824/9360



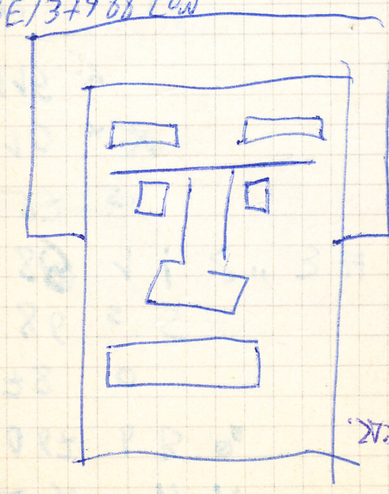


- GOMITO RACHITICO.
- MOSTRO CHE SCOMPARE (POK
- SUONO DEL POWER BASSO
- PAUSA TRA PRESA PRESA 2 volte



945A

SUONI
- 9440/37952
944E/37966 LOW



- GATTO RACHITICO.
- MOSTRO CHE SCOMPARE (POKE 38275,0)
- SUONO DEL POWER + BASSO
- PAUSA TRA PRESA
PRESA
2 volte + NUVOLA

942A 38245



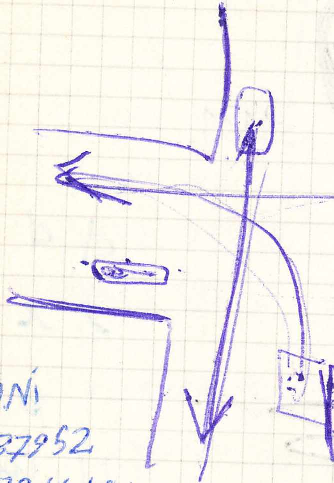
945A

APPAIONO SGR. 945A 37978

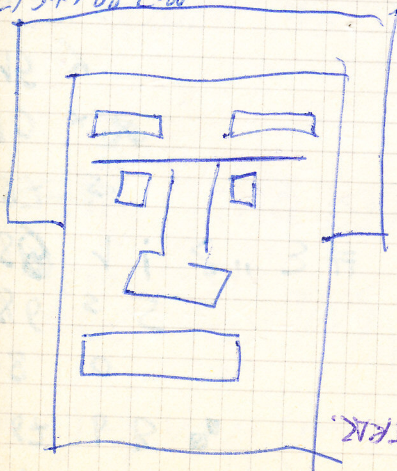
94B6 38070 38062

94C8 38088

IMBECILLE



SUONI
- 9450/37952
944E/37966 LOW



A	2	2	2	3
B	2	3	2	2 DISTRAZ.
C	3	2	2	21
D	2	3	2	1
E	3	3	2	3
F	1^{2}	3	2	3
G	2	2	2^{3}	3
H	2^{1}	3	2^{3}	1
L	3	2	1^{2}	3
M	3	3	1	3
N	3	3	3^{2}	3
O	2	2	2^{1}	2
P	1	1	1	2
Q	1	2	3	3
R	2^{1}	2^{3}	2	2
S	3	1^{2}	1^{2}	3^{2}
T	1^{3}	3	1	1
	4	2	6	3

901B c'è il JUMP

FOR I=1 TO 10 X12 CSCSS
POWER CHEVADA

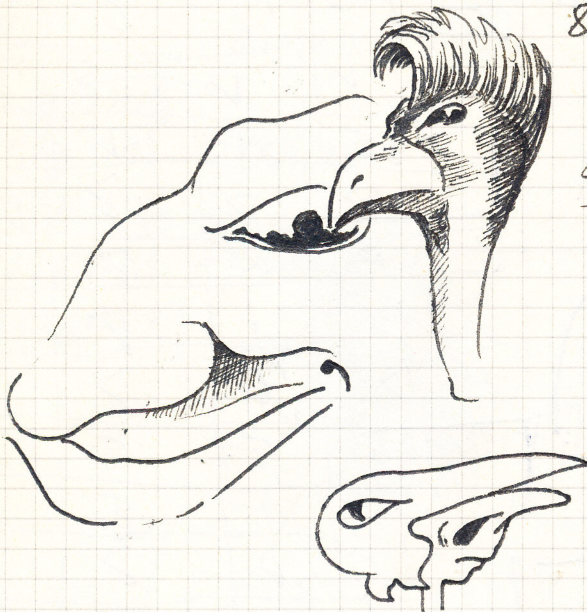
9017

94E7

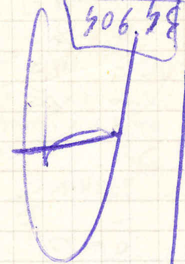
JUMP → 8DAE



8E88



9031



~~2059 n N~~
2087 b B
2078 o
2086 s S
2088 1 i 2 " 3 #
~~2093 s~~
2110 x X
2115 y
2123 m M
2130 a
2137 r C
2142 p P
2145

n-1) then d = (c+i)-n

34876 883C
34877 883D
34879 883F
34880 8840

FB = NUMERO (C)
FC = CIFRA
FD = NUMERO TOTALE FISSO -1

34816 (8800)
34850 (8818)
34868 8834
34892 884C
34904
8858
885F
34991

… 34808,C

… 1 = 1 TO 7 : D = C+i : IF d>(n-1) then d=(c+i)-n

POKE 34808+i, d+128 : next

	LO	HI
SORG.	34876	34877
	883C	883D
DEST.	34879	34880
	883F	8840

251 FB = NUMERO (C)

252 FC = CACCA

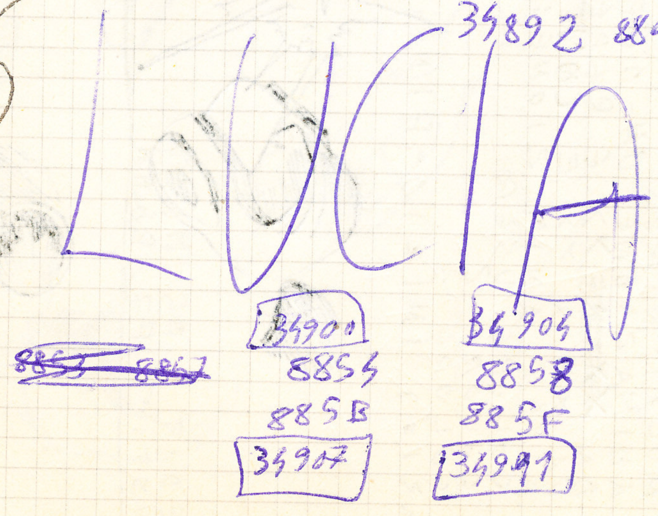
253 FD = NUMEROTOTALE FISSO-1

MATE. SYS 34816 (8800)

→ 34840 (8818)

34868 8834

34892 884C



~~8853~~ ~~8867~~

34900	34904
8854	8858
885B	885F
34907	34911

MULTI

A B C D E F G H I J K L M N O P 0 1 2 3

↑↑ 02

NON IN 'ST'ORDINE

SE SCENDE DI QUA (SOLO BOTTONE SPENTO) SI RITROVA NELLA PALETTE

#SPRITE

(S) SFONDO
(N) NUMERO SPRITE :01
(B) DA QUALE BOX :07
(O) ON-OFF
(R) X-Y x=210 y=36
(X) ESPANSIONE X
(Y) ESPANSIONE Y
(M) MULTI-HIRES
(A) ANIMAZIONE ON-OFF
(R) DA ~~XX A~~ YY E REPEAT
(I) DA XX A YY E CONTRS.
(P) PAUSA ANIMAZIONE: 13
(1) COLORE USER
(2) COLORE 2
(3) COLORE 3
(SPAZIO) INIZIO-FINE

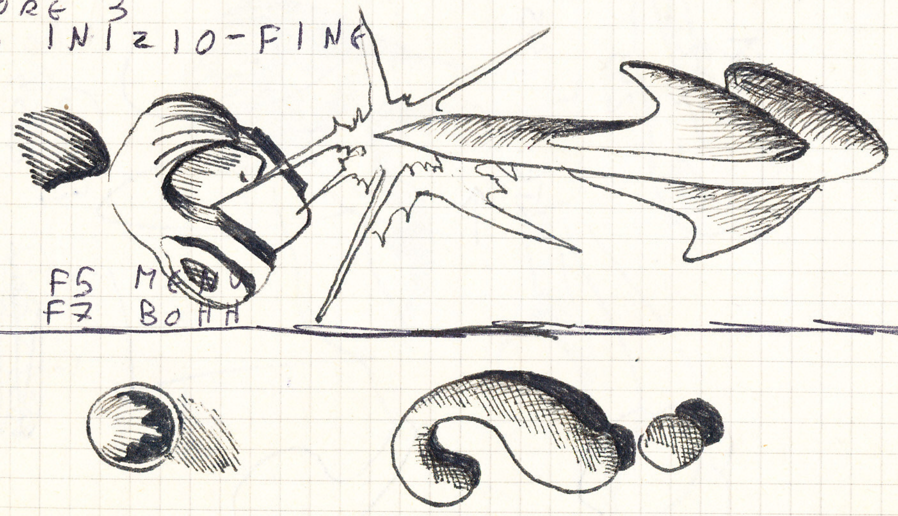
F1 EDIT F5 MENU
F3 VISTI F7 BOTH

N1=SPRITE SELEZ.
B(N1)= BOX
Y(N1)=Y
X(N1)=X
A(N1)= ANIMAZIONE ON-OFF
R(N1)=0 REPEAT
R(N1)=1 INVERSO.
P(N1) : PAUSA
CL(N1) : COLORE USER

00-06 SOVRAPP.

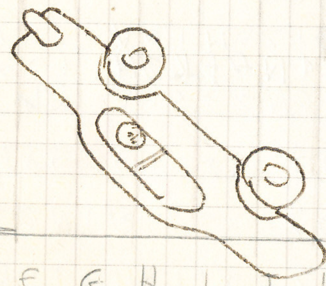
N0=P-(53269)
M0=P-(53276)

SX=EST.X
SY=EST.Y











ESP.X SI

ESP.Y NO

SICURA —

FILL .↑

SWAP CODICI (S)

STORE! (RETURN)

REVERSE (R)

HORIVIAGGIO (H)
VERTVIAGGIO (V)

F1 ANI F5 MEN
F3 VST F7 BOH

MULTI 0 1 2 3

A B C D E F G H I J K L M N O P

↑↑ 002

NON IN 'ST'ORDINE

SE SCENDE DIQUA (SOLO A BOTTONE SPENTO) SI RITROVA NELLA PALETTE

#SPRITE

JOY
↓
J (0,1) = CONTROLLO
N° (32,64,96,128) = NUMERO
V (0,1,2,3,4,5,6,7,8,9)
C = PUNTATORE SPRITE SELEZIONATO

C0 = COLORE SELEZ.
C(0) = COLORE SFONDO
C(1) = " #1
C(2) = " #2
C(3) = " USER

MY = ESP. Y
MX = ESP. X

MU = MULTI (1)

1095 MAGNIF
1105 PALETTE SELEZ.
1115 COL. SELEZ. E NUM. SPRITE.
1125 MULTI / HIRES)

J

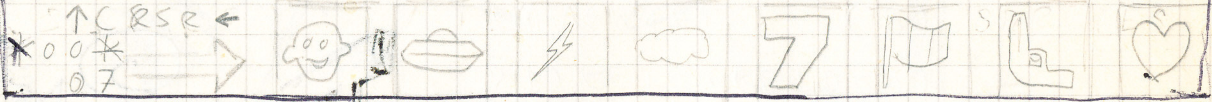
SPRITEDITOR - BY IVAN VENTURI - 1987

NUMERO DI SPRITES: ~~32~~ 64	(N.)
COPIATURA XX-YY IN ZZ	(C)
COPIATURA XX IN ZZ	(G)
DISTRUZIONE FISICA XX'	(D)
DISTRUZIONE FISICA XX-YY SCAMBIO	(T)
MATEMATICIZZAZIONE SPRITE	(M)
CONTROLLO CELLULA: JOY	(J)
VELOCITA' CELLULA: 0123456789	(V)

(1) DISEGNO SPRITE
(2) GESTIONI DEVICE
(3) ANIMAZIONI

REPARTO MESSAGGI
PUPPUZZO

↑ CRSR ←
X 0 0 *
0 7



CON SHIFT VANNO DI DUE IN DUE

9/ = 9:05

JOY

J (0,1) = CONTROLLO
N (32,64,96,128) = NUMERO
V (0,1,2,3,4,5,6,7,8,9)
C = PUNTATORE SPRITE SELEZIONATO

CO = COLORE SELEZ.
C(0) = COLORE SFONDO
C(1) = " #1
C(2) = " #2
C(3) = " USER

MY = ESP. Y
MX = ESP. X

MU = MULTI (1)

1090 COLORE 00
1095 MAGNIF
1105 PALETTE SELEZ.
1115 COL. SELEZ. E NUM. SPRITE.
1125 MULTI / HIRES)

INC $ 8E44
" $ 8E4A
JMP $ B

BIANCO = B
RED = C
CYAN = D
PURPLE E
GREEN F
BLU G
YELLOW H
ORANGE I
BROWN J
~~PINK~~ K
GREY1 L
GREY2 M
GREEN1 N
AZZURRO
GREY3 P

ALMPBHIJCEKNFGOD


3-5-5
5-5-5-5

36895
36901
36908

90RL

3-2-2

2-2-2-2

1-2-2-2

7

8DED

- RIMORK
- FRUSCIO
- SUIN
- POKE 808
- AFTER
+ POKE 808
+ DIMOON
+R1 ANCHE

36405	36398	36399
139	234	203 CB
138	231 E7	202 CA
137 89	230 E6	201
136	228 E4	200
135	226	199
134	226	197
133	226	196

8DED

- ~~RUMORE QUANDO ATTERRA OUTDOOR~~
- ~~FRUSCIO DELLA PALLA IN VOLO~~
- ~~SUONI CONTRO SASSI E L'ERBA~~
- ~~PORTE PER RUM. BOL VS BOL.~~
- ~~AFTER 00 0 ROUND~~

+ POKE 808, 254
+ ~~DEMOON~~
+ ~~F1 ANCHE IN 'SELECT' 'SET'~~



M*A*S*H con DONALD SUTHERLAND
ELLIOTT GOULD
TOM SKERRITT

STAMPATO SU ZANDERS

-PALLA CHE SI DEFORMA
-PAUSA PRIMA DELLO SPEG.
-LAMPEGGI

BUGS E PROBLEMI DI BOCCE

O RIFAI ISTRUZ

NOTA ISTRUZ.

- IL POWER DEL PALLINO NON SERVE A NIENTE !?
- LA BOCCE USCITA VIENE LO STESSO ASSEGNATA AL GIOCATORE, E' REGOLARE ?
- SI SPEGNE TROPPO RAPIDAMENTE LO SCHERMO, NON SI CAPISCE CHI PRENDE IL PUNTO E VIENE A MANCARE LA COMPONENTE DI SUPENCE
- NON SI CAPISCE QUANDO LA PALLA VOLA, CI VOREBBE UNA INDICAZIONE DI DISPLAY O UN EFFETTO OMBRA
- E' UN PO' LENTO, SI POTREBBE ADATTARE PER IL LASER COMPILER?
- SPIN TROPPO EVIDENTE CON SVOLTATE DI 90 GRADI
- A VOLTE TOCCA LA BOCCIA E TORNA INDIETRO, NELLA REALTA' SUCCEDE POCHISSIME VOLTE, SI PUO3 REALIZZARE UNA ROUTINE DI CONTROLLO CHE DIMEZZI QUESTO EFFETTO POCO REALISTICO?
- RICONTROLLARE LA REGOLAZIONE DI POTENZA DELLA BOCCIA, A TUTTA POTENZA DOVREBBE ARRIVARE A FOLLE VELOCITA' SINO IN FONDO AL CAMPO QUINDI ESSERE ELIMINATA nelle istruzioni spiega che non è la massima

IMPORTANTISSIMO

FARE UNA ROUTINE DI CONTROLLO IN BASIC CHE VERIFICHI CHE NELLE CELLE DI MEMORIA VIDEO VI SIA LA SCRITTA ITALVIDEO DURANTE LA PRESENTAZIONE CON IL RELATIVO COPYRIGHT.
IN CASO NON VI SIA FAR SI CHE IL GIOCO SI INCASNI DOPO UN PO3
(LA ~~COSI~~ COSIDETTA BOMBA A TEMPO) E QUINDI SI RESETTI
SE VUOI (FACOLTATIVO) PUOI FARLO ANCHE PER LA SCRITTA SIMULMONDO

+ SPIN

+ VELOCE + DRITTO
+ LENTO + SPINATO

- STECCATA QUANDO BOCCIA LA BOCCIA
- FRUSCIO AERODINAMICO DELLA BOCCIA E ATTRITO





(DD.MM. 13/10/79 - 18/1/80 - 2/7/80 18/9/81 - 28/1/83)

RICEVUTA FISCALE

AR 01496022-87

Poligrafico ROGGERO & TORTIA S.p.A. - Via Frejus 5 - 10092 BEINASCO - Aut. Min. N. 362707/79 del 22/6/79

QUANTITÀ, NATURA E QUALITÀ DEI SERVIZI

01 Videoregistrat.
VCR J400
Controllo presunto difetti

...on avvenuta

☐ Riscossione parziale di

L. ____

NUMERO 347

DATA 23.11.87

TOTALE LIRE 10.000

CORRISPETTIVO IVA INCLUSA

CEDENTE O PRESTATORE: ditta, residenza o domicilio (comune, via, n.), codice fiscale / partita I.V.A., ubicazione dell'esercizio (comune, via, n.), luogo di conservazione dei documenti fiscali (comune, via, n.).

C. G. ELETTRONICA
di CIMATTI O. e GIULIANI F.
Via Mascarella n. 55/F
Telefono 23.32.31 - prenderà 24.23.02
40126 BOLOGNA
Partita I.V.A. 03034380372

MODULI SIMOS® - MOD. 50.000.2
Via Asti 26 - 10131 TORINO - Tel. (011) 87.82.78